創刊50号記念特大ソフトプレゼント！

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年7月11日発行（隔週金曜日発行）
第3巻第14号通巻46号

電撃 プレイステーション PlayStation

Vol.50

1997 7/11
特別定価 540YEN

ファイナルファンタジータクティクス

第2章までの全16面完全攻略
& 超役立ち戦闘講座
32P

大運動会
サガ フロンティア
フロントミッション セカンド
マリーのアトリエ
タイムクライシス
がんばれ森川君2号
機動戦士ガンダム
攻殻機動隊

Nonstop! ときめきメモリアル

『ときめきメモリアル』開発者 電撃だけの 座談会SPECIAL

史上最強攻略付録

電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.5 上巻

●超人気ソフト総計100タイトル完全保存版徹底攻略
プリンセスメーカー／新スーパーロボット大戦／ソウルエッジ／トゥームレイダース／トゥルー・ラブストーリー／ワイルドアームズ／アークザラッドII ほか
［巻末特集］最新ウラワザデータベース
116P

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1124572070540

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-7／11

PlayStation Vol.50
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年7月11日発行(隔週金曜日発行)第3巻第14号通巻46号
発行人／染谷憲司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円
発売：主婦の友社

創刊50号記念特大ソフトプレゼント！

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年7月11日発行（隔週金曜日発行）
第3巻第14号通巻46号

電撃 プレイステーション PlayStation Vol.50

1997 7/11
特別定価540YEN

ファイナルファンタジータクティクス
第2章までの全16面完全攻略
＆超役立ち戦闘講座
32P

大運動会
サガ フロンティア
フロントミッション セカンド
マリーのアトリエ
タイムクライシス
がんばれ森川君2号
機動戦士ガンダム
攻殻機動隊

Nonstop!ときめきメモリアル
『ときめきメモリアル』開発者 電撃だけの 座談会SPECIAL

史上最強攻略付録

電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.5 上巻
●超人気ソフト総計100タイトル完全保存版徹底攻略
プリンセスメーカー／新スーパーロボット大戦／ソウルエッジ／トゥームレイダース／トゥルー・ラブストーリー／ワイルドアームズ／アークザラッドII ほか
「巻末特集」最新ウラワザデータベース
116P

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.50 史上最強16P攻略付録／電撃プレイクエスチョン5上巻
発行：メディアワークス

PlayStation
「タイムクライシス」撃ち方ポーズ・うっふん型。
プレイ! PlayStation '97
第2回
あなたのハートを狙い撃ち。
あなたのこづかいも狙い撃ち。
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830(10:00～17:00、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。

今月のタコゲー

タコゲームとは、握りダコができるほどにハマるゲームのことなり。

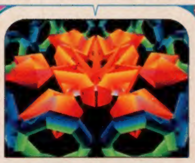
林「♪今日のテ〜マは〜タイムクライシス〜
あなたのハートをねら〜い撃ち〜…ヘイ!」
── 歌はやめてください。
林「へい」
── では気を取り直して。
林「取り直して」
── タイムクライシスはクオリティが凄いそうですが、そのへんの解説をお願いします。
林「そりゃねえ、どのくらい凄いかというと、リアルな映像、アクションの連続、まるで映画の主人公にでもなったかのような臨場感!…とナムコの広報資料に書いてあるくらい凄いね」
── あんたの意見はないのか!
林「はいはいはい、タイムクライシス?これは『撃つ』だけのゲームと違って『隠れる』って システムがあるからね。もうのめり込み方が違うわけですよ。特に私なんか小さい頃から殴っては隠れ、盗んでは隠れですから隠れることには妙な緊張感が…」
── 最近は素顔であちこちに登場されているようですが。じゃあ同梱されるガンコンについて話してください。
林「合コン?」
── ………。
林「精度バツグン!ビシバシ当たる!爽快、爽快、あーそうかい。なんちゃってプー」
── 西表島で何かあったんですか?
林「ホテルにパンツ忘れて、後でそれが家に送られてきた。秘密」
── そうですか。じゃあ音楽について。
林「ブラジャーはなくなってたけど」
── じゃあ音楽について。
林「それはもう、デジタルで音楽つくったのにフルオーケストラに生演奏させてそれを録音するよりはるかにお金がかかって『なんだそれなら最初からオーケストラ使っとけ』ということになってサウンドチームが怒られたぐらい凄いです」
── それは凄そうだ。
林「他に聞きたいこと、ある?」
── じゃあ、ズームのゼロディバ2について。
林「あれはスピード感がケタ外れ。ポリゴンの迫力も凄いわね。世界観が変でラーメンのドンブリがステージだったりするし、開発担当も変で女性キャラの研究のためにインターネットからエロ画像ばっかり落としてパソコン壊したらしいわ。…他には?」
── じゃあ、占いどおりに眉毛を細くしてみて彼氏ができたかどうか。
林「できた。高浜君っていう人」
── じゃあ、いつかは佐伯さんを出し抜いて社長になってやると思っているかどうか。
林「思ってる」

タイムクライシスは、条件によってステージが分岐しプレイヤーの腕前にあわせたエリアに進むことができる画期的ガンシューティング。初心者から上級者まで存分に楽しめるぞ。しかも、家庭版だけのスペシャルステージが用意されている。買えよ。

これがウワサのガンコンよん。

PlayStation™
新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500

藤井フミヤが創り出す3次元万華鏡。



BABY UNIVERSE
3Dカレイドスコープ
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

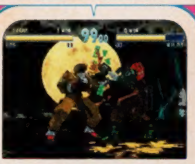
実在チーム・選手の個性まで再現!

フォーメーションサッカー'97
〜The road to France〜
スポーツ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ヒューマン

あの大ヒットアーケードゲーム完全移植。

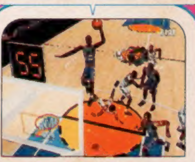
タイムクライシス+ガンコン
3Dガンシューティング
ガンコン対応（同梱セット）
標準価格7,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ナムコ

予想以上のスピード!奇想天外なステージ!



ZERO DIVIDE 2
THE SECRET WISH
3Dポリゴン格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ズーム

本場ダンク本場ドリブル全てが本場。



TOTAL NBA '97
スポーツシミュレーション
マルチタップ対応・最大8人までプレイ可能
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

©1997 Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 Fumiya Fujii ©HUMAN 1997 ©1995 1996 NAMCO LTD. © ZOOM Inc.「本製品に使用されている"NBA"及び各"NBAチーム"の表示はNBA Properties,Inc.と各NBAチームの商標権、著作権、その他の知的所有権により保護されています。これらを使用することは、全体か部分かを問わず、NBA Properties,Inc.の書面による事前の同意なしには認められておりません。© 1997 NBA Properties,Inc.All rights reseaved.」© 1997 Sony computer Entertainment Europe (A Division of Sony Electronic Publishing Limited)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation

そして、再び彼らにアクセスする時がきた。

20XX年、ネットワーク上で世界を震撼させたXTAL TOWER事件は、
管理プログラムの破壊と、1年を費やしたハッカー達の逮捕劇によってすべては集結するかと思われた。
しかし彼らの真の目的はすでに達成されていた。
それはネットワーク上の"神"として君臨するプログラムとして我々の前に現れる。
コード名は"EVE"。
彼女を止められるのは、ネット上で進化を遂げた『攻性プログラム』達しかいない…。

ZOOM

ZERO DIVIDE 2の極秘情報入り ソニー[ICレコーダー]プレゼント

[ZERO DIVIDE 2]をお買い上げいただいた方の中から抽選で、ZOOMの開発スタッフが[ZERO DIVIDE 2]の極秘情報を肉声でそっとささやくソニーICレコーダー[ICD-50]を100名様にプレゼント。

様々な情報イメージが展開する仮想空間…。限られたリングを有効に使い、立ちはだかる相手を速やかに倒せ！
“リングアウト”は、あなたの存在の消去を意味する…！

[攻性プログラム]達のボディは、外装パーツに強烈なダメージを与える事により破損し、
生体組織スケルトンをむき出しにする事ができる！耐久性が落ちた所を狙え!!

ハイレスポンス、地形効果、ハング、数々のコンビネーション、飛び道具、最大約200ファイル保存可能なリプレイモード、
トレーニングモード…前作を完全に凌ぐ機能満載!!

3Dポリゴン対戦格闘ゲーム

ZERO DIVIDE™ 2
THE SECRET WISH

好評発売中!! 5,800yEN(税別)

株式会社ズーム 〒060 札幌市中央区大通西13丁目4番地111 キタコー大通ビル TEL.011-281-3050

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

DoLLS 27名、

SCENARIO SIMULATION GAME for PLAYSTATION

PlayStation
ここに集結!
NOW, AUTUMN SALES SCHEDULE!
Hannah Winkler
ハンナ・ウィンクラー
階級:海軍 曹長
CV 吉田愛理
Millicent Evans
ミリセント・エヴァンス
階級:防空軍 准尉
CV 桑島法子
Ayase Minoru
アヤセ・ミノル
階級:陸軍 中尉
CV 菊池志穂
Faith Smollet
フェイス・スモーレット
階級:陸軍 少尉
CV 篠原恵美
Amy Pershing
エイミー・パーシング
階級:陸軍 大尉
CV 氷上恭子
Frederica Eijkman
フレデリカ・アイクマン
階級:海兵隊 少尉
CV 藤巻恵理子
Mark Pirsson
マーク・ピアスン
階級:海兵隊 少佐
CV 冨沢美智恵
Eliola Ignat'ev
エリオラ・イグナチェフ
階級:防空軍 中佐
CV 折笠 愛
Cecile Felix
セシル・フェリクス
階級:海軍 少佐
CV 岡本麻弥
Marry Eshkol
マリー・エシコル
階級:防空軍 中尉
CV 今井由香
Lissa Kim
リサ・キム
階級:海軍 大尉
CV 天野由梨
Mellisa Rutherford
メリサ・ラザフォード
階級:防空軍 中尉
CV 池澤春菜
パワードール2
POWER DoLLS 2
Detachment of Limited Line Service
©1997 ASCII Corp. ©1994,1997 KOGADO STUDIO INC.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

PlayStation
三連炎華
やつざきにしてやる！
カモンベイビー
今度は
パズルアリーナで
熱くなろうぜ！
さあ、いくぜ！
かかってこんかい！
かわいがってあげる！
いくぞぉー
パズルアリーナ
闘神伝™
PUZZLE ARENA TO SHIN DEN
NOW ON SALE 価格 4,800円（税別）
●各キャラクターには「特殊な必殺技」を用意。
●配球奪取による格闘のかけひきを表現した「配球システム」を採用。
●格闘にある攻守を表現した「攻撃防御システム」を採用。
●連鎖が組めないプレイヤーでも必殺技で有利になれる「オーバードライブゲージ」を引っさげて、「一発必殺技」による爽快感も表現されます。
●おまけモード
ボイスコレクション付
――あそびは文化
タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1997
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA®

電撃PlayStation
Vol.50 July 11,1997

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
- アークザラッド・モンスターゲーム ……210
- アザーライフ・アザードリームス ………209
- あすか120%エクセレント BURNING Fest. ………136
- あやかし忍伝 くの一番 ……………200
- インパクトレーシング ……………123
- ウィザーズハーモニー2 ……………28
- エースコンバット2 ……………132
- エンジェル・ブレード ……………123,205

か
- 風のクロノア〜door to phantomile〜 ……203
- ガンダム ザ バトルマスター ………82,122
- がんばれ森川君2号 ……………174
- 機動戦士ガンダムPerfect One Year War …82
- QUANTUM GATE〜悪夢の序章〜 ……………121
- QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 ……120
- クラッシュ・バンディクー2 ……………211
- くるみミラクル ……………76
- 攻殻機動隊 GHOST in the SHELL…片観音・35
- 甲子園V ……………131

さ
- サイキックフォース パズル大戦 ……………22
- サガ フロンティア ……………92
- ザルツブルグの魔女 ……………121
- 実況パワフルプロ野球'97開幕版 ……………206
- 週刊プロレス監修 プロレス戦国伝 ……123
- 神聖伝メガシード復活編 ……………211
- 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ……122
- ストリートファイターコレクション ……209
- Stressless Lesson《れすれす》 ……………123
- スペクトラルタワーII ……………30
- ZERO DIVIDE 2 ……………121,184
- ゼロヨンチャンプDooZy-J ……………122
- ソウルマスター ……………211
- SOLD OUT(ソールドアウト) ……………122

た
- ダービースタリオン ……………74
- 大運動会 ……………14
- タイムクライシス＋ガンコン ……………180
- デジカルリーグ ……………122
- DEAD OR ALIVE(仮) ……………211
- 電車でGO! ……………211
- ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜 …72
- ときめきメモリアル〜forever with you〜 ……78

な
- ナムコミュージアムアンコール ……………70
- 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル …121
- Neorude(ネオリュード) ……………138
- ネクストキング 恋の千年王国 ……121,188

は
- バイオハザード ディレクターズカット…202
- バウンティソード・ファースト ……………190
- はじめの一歩 THE FIGHTING! ……………205
- パズルアリーナ闘神伝 ……………122
- バロウォーズ ……………211
- パワードール2 ……………26
- FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE ………207
- ファイナルファンタジータクティクス ………38,143
- FIFAサッカー'97 ……………122
- フォトジェニック ……………199
- フリートークスタジオ ……………24
- ブレス オブ ファイアIII ……………208
- フロントミッションALTERNATIVE ………102
- フロントミッションセカンド ……………98
- BABY UNIVERSE(ベイビーユニバース)…122
- 僕のプリンセス 迷宮のエフィカス ……211

ま
- マネーアイドル エクスチェンジャー …204
- マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜 …168
- MOON(ムーン) ……………108

ら
- ラグナキュール ……………18
- ラングリッサーI&II ……………104
- ロックマンX4 ……………207

電撃特報

1 大運動会 ―― 14
2 ラグナキュール ―― 18
3 サイキックフォースパズル大戦 ―― 22
4 フリートークスタジオ ―― 24
5 パワードール2 ―― 26
6 ウィザーズハーモニー2 ―― 28
7 スペクトラルタワーII ―― 30

★創刊50号を記念して、多数のソフトや素敵なグッズを贈ります
電撃プレイステーション50号記念大プレゼント ―― 10

総力特集

★ついに発売の超話題作を可能な限り徹底解析。お役に立ちます!
ファイナルファンタジータクティクス ―― 38

攻殻機動隊 ―― 片観音(35)
ナムコミュージアムアンコール ―― 70
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春 ―― 72
ダービースタリオン ―― 74

くるみミラクル ―― 76
機動戦士ガンダム スペシャル ―― 82
ガンダム ザ バトルマスター
ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR

話題のロープレが続々集結中!!
GoGoPRG ―― 91
●サガ フロンティア●フロントミッションセカンド●フロントミッションオルタナティヴ●ラングリッサーI&II●MOON

新作タイトルを徹底攻略!!
攻略Station ―― 167
●マリーのアトリエ●がんばれ森川君2号●タイムクライシス●ゼロディバイド2●ネクストキング●バウンティーソード・ファースト

★『ときめきメモリアル』開発者座談会独占掲載!!
Nonstop!ときめきメモリアル ―― 78

★「PS新記録」がリニューアル記念超人座談会
電撃PSコロシアム ―― 124

別冊付録
★全PSユーザー必携の攻略バイブル
電撃PlayQuestionスペシャル Vol.5

新作ソフトレビューtheDEEPER ―― 120
[読者イラスト]4色奴隷 ―― 128
[攻略PART2]電撃PlayQuestion ―― 131
ウラワザデータベース ―― 142
[まんが]FFタクティクスはじめて物語 ―― 143
[連載読み物]電撃コラムス ―― 147
[読者ページ]PSの奴隷 ―― 151

読者アンケート ―― 162
新作ソフトステーション ―― 199
NEXT WAVE? ―― 212
電撃ランキングステーション ―― 214
[情報ページ]電撃NEWS STATION ―― 216
次号予告＋広告インデックス ―― 221
新作ソフトスケジュール ―― 222

SPECIAL PRESENT

DPS
読者に贈る
Thanks for you
PRESENTS

1人でも多くの人にいっぱい楽しさを届けたいから、
大ソフトプレゼントです。どしどし御応募ください。

大ソフトプレゼント特盛スペシャル

電撃PS50号記念
特別企画スタート

特盛

■「特盛」とは？

大盛りとは通常の約3割〜5割増しだが、「特盛」はちょっと違う。単純に量が多いこと以上に「おいしいところ満載」という意味があるのだ。納得のラインナップでしょ？

SPECIAL●スペシャル

10名
❶ファイナルファンタジータクティクス
（提供：スクウェア）
すでにプレイ中の人も多いとは思うのだが、やり込み度抜群のS・RPG!!

3名
❷TOBAL2
（提供：スクウェア）

3名
❸ブシドーブレード
（提供：スクウェア）

10名
❹サガ フロンティア
（提供：スクウェア）
いよいよ発売の近づいたRPG大作！これまた遊びごたえは満点でしょう。

3名
❺A.Ⅳ.GLOBAL
（提供：アートディンク）

3名
❻"太陽のしっぽ
（提供：アートディンク）

3名
❼厄痛 〜呪いのゲーム〜
（提供：アイディアファクトリー）

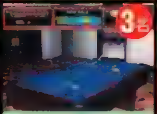
3名
❽WORMS
（提供：アイマックス）

3名
❾大海信長伝 GE・TENⅡ
（提供：アイマックス）

2名
❿NBAジャム エクストリーム
（提供：アクレイムジャパン）

2名
⓫WWF イン・ユア・ハウス
（提供：アクレイムジャパン）

2名
⓬バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
（提供：アクレイムジャパン）


3名
⓭キャロムショット 〜ザ・3Dビリヤード〜
（提供：アジェンダ）

3名
⓮エルフィンパラダイス
（提供：アスク講談社）

3名
⓯AZITO −アジト−
（提供：アステック21）

5名
⓰ダービージョッキーR
（提供：アスミック）

5名
⓱宝魔ハンターライム with ペイントメーカー
（提供：アスミック）

3名
⓲信長秘録 〜下天の夢〜
（提供：アテナ）

3名
⓳ストリートファイターEX plusα
（提供：アリカ）

3名
⓴ROBO・PIT2
（提供：アルトロン）

3名
㉑エルフを狩るモノたち 〜花札編〜
（提供：アルトロン）

3名
㉒シムタウン
（提供：イマジニア）

3名
㉓スターファイター3000
（提供：イマジニア）

3名
㉔ラスベガスドリーム2
（提供：イマジニア）

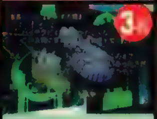
3名
㉕天下制覇
（提供：イマジニア）

5名
㉖DISRUPTOR ディスラプター
（提供：インタープレイ）

3名
㉗イワトビペンギン ROCKY×HOPPER
（提供：インプローレ）

3名
㉘BLAM! マシーンヘッド
（提供：ヴァージンインタラクティブ）

3名
㉙ジ アンソルブド
（提供：ヴァージンインタラクティブ）


3名
㉚あかずの間
（提供：ヴィジット）

3名
㉛ザ・心理ゲーム2
（提供：ヴィジット）

3名
㉜おどおど おっでい
（提供：I.D.Cメディアスタジオ）

10名
㉝ダービースタリオン
（提供：アスキー）
もはや国民的なヒット作！　PS版発売で、またまた社会現象化必至か!?

ソフトプレゼントはまだまだつづく!!

DPS50号記念特別企画

総タイトル数	140タイトル
総本数	468本
総額	2,813,000円

これだけのソフトがそろえられたのも、ひとえにメーカー各社様、そして日頃私たちを支持してくださっている読者様のおかげです。ありがとうございました。ちなみにこれだけのソフトを横1列に並べると全長約66.5メートル、縦1列に積み上げると約8メートルにもなるのだ！……ふぅ、モノスゴイ量だぜ!!

㉞ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（提供：SNK）3名
㉟倉庫番ベーシック（提供：伊藤忠商事）3名
㊱クーロンズ・ゲート ―九龍風水傳―（提供：SCEI）3名
㊲ポポロクロイス物語（提供：SCEI）3名
㊳浪速の商人 振ってナンボのサイコロ人生（提供：SME）3名
㊴アランドラ（提供：SCEI）3名
㊵がんばれ森川君2号（提供：SCEI）3名
㊶攻殻機動隊 GHOST in the SHELL（提供：SCEI）3名
㊷Street Games'97（提供：SCEI）3名
㊸ドラえもん2 SOS!おとぎの国（提供：エポック社）3名

㊹マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～（提供：ガスト）5名
熱心なファンから高い支持を得ているRPG。まだの人はこの機会にぜひ!!

㊺火竜娘 ―高慈環―柳判官―（提供：ガスト）5名
㊻DOKIDOKIプリティリーグ（提供：エクシング）3名
㊼RECIPRO HEAT 5000（提供：エクシング）3名
㊽海腹川背・旬（提供：エクシング）3名
㊾アライドジェネラル（提供：エクシング）3名
㊿エンジェル・ブレード（提供：オンデマンド）3名
51 Base Ball Navigator（提供：科研）3名
52 QueensRoad（クィーンズロード）（提供：科研）3名
53 フィッシング甲子園Ⅱ（提供：キングレコード）5名
54 クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～（提供：グラムス）3名
55 プロレス戦国伝（提供：ケイエスエス）3名
56 水木しげるの妖怪武闘伝（提供：ケイエスエス）3名
57 西陣パチンコ天国 vol.2（提供：ケイエスエス）3名
58 ボンビンアイランド（提供：ケムコ）3名
59 激突四駆バトル（提供：ココナッツジャパン）3名
60 BREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～（提供：コナミ）3名
61 ときめきメモリアル selection 藤崎詩織（提供：コナミ）3名
62 ときめきメモリアル 対戦とっかえだま（提供：コナミ）3名

63 ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春（提供：コナミ）3名
虹野さんファンだけなく、AVGファンも必見！　システムはあの……。

64 ヘンリー エクスプローラーズ（提供：コナミ）3名
65 ポイッターズポイント（提供：コナミ）3名
66 悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～（提供：コナミ）3名
67 アンジェリーク special2プレミアムBOX（提供：光栄）3名
68 三國志孔明伝（提供：光栄）3名
69 三國無双（提供：光栄）3名
70 ステークスウィナー2（提供：ザウルス）3名
71 トリパズ△（提供：サントス）5名

72 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡（提供：カプコン）3名
文句なし！　この夏のパーティソフトは、こいつで決まりかな？

73 スーパーパンコレクション（提供：カプコン）3名
74 ロックマン バトル&チェイス（提供：カプコン）3名
75 OUT LIVE Be Eliminate Yesterday（提供：サンソフト）3名
76 日本ゴルフ協会監修 ダブルイーグル（提供：サンソフト）3名
77 グリッツ（ザ・ピラミッドアドベンチャー）（提供：三洋電機）5名
78 競馬必勝の法則'97 Vol.1 狙え!万馬券!（提供：シャングリ・ラ）3名
79 鈍色の攻防 32人の戦車長（提供：シャングリ・ラ）3名
80 ZERO DIVIDE2（提供：ズーム）5名
81 QUANTUM GATE ―悪夢の序章―（提供：スターフィッシュデータ）3名
82 スーパーブラックバス X（提供：スターフィッシュデータ）3名
83 雷電ディー・エックス（提供：セイブ開発）5名
84 大冒険Deluxe ～遥かなる海～（提供：ソフトオフィス）3名
85 スペースインベーダー（提供：タイトー）5名
86 PAL 神犬伝説（提供：東北新社）3名

度肝を抜くこのタイトル数!!

SPECIAL PRESENT

- 87 DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～（提供：タカラ）3名
- 88 DX人生ゲーム（提供：タカラ）3名
- 89 チョロQ2（提供：タカラ）3名
- 90 パズルアリーナ闘神伝（提供：タカラ）3名
- 91 聖痕のジョカ ～光と闇の聖王女～（提供：タカラ）3名
- 92 DX人生ゲームⅡ（提供：タカラ）3名
- 93 シュレディンガーの猫（提供：タカラ）3名

94 エーベルージュ 3名
（提供：タカラ）
魔法学園を舞台に、個性的な美少女たちと夢の学園生活を送ろう!!

- 95 マスター・オブ・モンスターズ ～暁の賢者達～（提供：東芝EMI）3名
- 96 ボイスアイドルコレクション ～プールバーストーリー～（提供：データイースト）3名
- 97 モンスターファーム（提供：テクモ）3名
- 98 覚悟のススメ（提供：トミー）5名
- 99 日本プロ麻雀連盟公認 道場破り（提供：ナグザット）3名

100 タイムクライシス＋ガンコン 3名
（提供：ナムコ）
ＰＳガンＳＴＧの最高峰！ とにかくガンコンの精度の高さはダテじゃない。

- 101 エースコンバット2（提供：ナムコ）3名
- 102 ゼビウス3D/G⁺（提供：ナムコ）3名
- 103 リッジレーサーレボリューション（提供：ナムコ）3名
- 104 鉄拳 －TEKKEN－（提供：ナムコ）3名
- 105 フォーミュラサーカス（提供：日本物産）3名
- 106 HASHIRIYA 狼たちの伝説（提供：日本物産）3名
- 107 クロス・ロマンス 恋と麻雀と花札と（提供：日本物産）3名
- 108 バウンティソード・ファースト（提供：パイオニアLDC）3名
- 109 ウイングオーバー（提供：パック・イン・ソフト）3名
- 110 バウンダリー・ゲート（提供：パック・イン・ソフト）3名
- 111 メタルエンジェル3（提供：パック・イン・ソフト）3名
- 112 Big challenge golf 東京よみうりカントリー編（提供：バップ）3名
- 113 地獄先生ぬ～べ～（提供：バンダイ）3名
- 114 GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH（提供：バンダイ）3名
- 115 ネクストキング 恋の千年王国（提供：バンダイ）3名
- 116 超光速グランドール（提供：バンダイビジュアル）3名
- 117 MAD STALKER -FULL METAL FORCE-（提供：ファミリーソフト）3名
- 118 あすか120%エクセレント BURNING Fest.（提供：ファミリーソフト）3名
- 119 初恋ばれんたいん（提供：ファミリーソフト）3名
- 120 テトリスーX（提供：BPS）3名

121 ゼロヨンチャンプ Doozy－J 3名
（提供：メディアリング）
ゼロヨンレースだけでなく、ＲＰＧも恋愛ＳＬＧも楽しめるお得な１本だ。

- 122 トゥームレイダース（提供：ビクターソフト）3名
- 123 DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～（提供：ヒューマン）3名
- 124 ARMORED CORE（提供：フロム・ソフトウェア）5名
- 125 THE GREAT BATTLE Ⅵ（提供：バンプレスト）3名
- 126 スーパーロボットシューティング（人形付き）（提供：バンプレスト）3名
- 127 ドラゴンナイト4（提供：バンプレスト）3名
- 128 パンツァーバンディット（提供：バンプレスト）3名
- 129 プレイスタジアム2（提供：バンプレスト）3名
- 130 新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク（提供：バンプレスト）3名
- 131 神聖伝メガシード 復活編（提供：バンプレスト）3名

132 リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～ 3名
（提供：リバーヒルソフト）
ちょっと大人の恋模様。やり込むほどに味わいのある恋愛ＳＬＧだ。

- 133 爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって（提供：バンプレスト）3名
- 134 ライアット・スターズ（提供：ヘクト）5名
- 135 EOS Edge of Skyhigh（提供：マイクロネット）5名
- 136 甲子園Ⅴ（提供：魔法株式会社）3名
- 137 オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ ～実戦美少女攻略～（提供：マップジャパン）3名
- 138 フェーダ2 ～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～（提供：やのまんゲームズ）3名
- 139 Proof Club プルーフクラブ（提供：ユタカ）3名
- 140 ランニング・ハイ（提供：レックスエンタテインメント）3名

その応募方法はここだ!!

さあ、欲しいソフトは決まったかな？
決まった人は下のきまりを読んで!!

応募のきまり

欲しいソフトが決まったら162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。グッズのプレゼントとの同時応募も有効ですが、当選はどちらか１つだけになります。それぞれの記入欄にしっかりと、欲しいグッズの記号、ソフトの番号を明記して、ふるってご応募ください。当選者は、Vol.52（７月25日発売）にて発表します。なお、アンケート回答の内容は、プレゼントの当選・落選には一切関係ありませんので、できるだけ正直に、正確にすべての質問に答えるようにしてください。ご応募お待ちしています。

A 電撃PS特製CDケース

50名

まさに特製です。断言します。今回のプレゼントと増刊号「D」のプレゼントでしか手に入らないでしょう！　(絶対)この機会にぜひともゲットしておきたいグッズです。もちろんお気に入りのソフトを入れてもOKですが、やっぱり「D」の付録CD-ROMが似合うでしょう!!

B 『悠久』ポスターセット

「悠久幻想曲」のポスター2枚1組で一挙に大放出！　プレイにも気合いが入る……ぞ!?

50名　非売品

DPSオリジナルグッズ
よそじゃ絶対手に入らない
貴重品ぞろいなのです

非売品

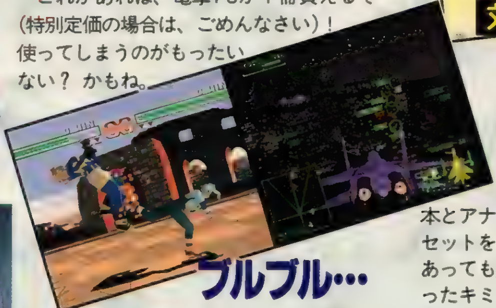
いつのまにか、作ってたんです！黙ってて、ごめんなさいね。

DPSオリジナルグッズを2種類と、編集部厳選のセットも2種類、御用意いたしました。このすばらしいチャンスを見逃す手はありません。ぜひぜひこちらも御応募ください。

D オリジナル図書カード

これがあれば、電撃PSが1冊買えるぞ(特別定価の場合は、ごめんなさい)！使ってしまうのがもったいない？ かもね。

50名　非売品



ブルブル…

C アナコンセット

対応ソフト

アナログコントローラの振動機能に対応しているソフトは、「TOBAL 2」と「エースコンバット2」の2タイトル。その2本とアナログコントローラのセットをプレゼント。興味はあっても購入に踏み切れなかったキミに朗報だね！　編集部オリジナルじゃないけど、ぜひ楽しんでほしいぞ！ってことでどうぞ。

10名

※アナログ系コントローラとしてもバッチリです。

じ・つ・は…

実はこのポスター2枚。上の写真のようにぴったりくっつけると1枚のイラストとして完成するようになっているのだ。だからこそ、2枚1組セットでどうぞ。

注意　もう一度、御注意です。しっかり読もう

繰り返しになりますが、もう一度注意です。今回のプレゼント応募に関しては、ほしいソフトの番号を1つと(例：1)、グッズの記号を1つ(例：1、A)、書いてください(いずれか一方だけでもかまいません)。ただし、当選できるのはどちらか一方になります。抽選は厳正に行われますので、番号、記号のどちらか一方だけ書いた人が有利になったり、両方書いた人が不利になったりはしませんので、その点は御安心ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめ御了承ください。

電撃特報
DENGEKI SCOOP 1

SSで大人気の育成SLGが超パワーアップしてプレイステーションに登場!!

バトルアスリーテス
BATTLE ATHLETESS
大運動会

時は未来、西暦4998年——
巨大学園「大学衛星」への入学を目指す少女、神崎あかり
かつて大運動会で優勝し、宇宙撫子の座に輝いた神崎巴を母に持つ少女である
「母と同じ大学衛星に行きたい」と願い訓練校へ入学した彼女は、辛く厳しい数々の訓練の果て、見事試験に合格する！
……かどうかは、キミ次第!!

バトルアスリーテス 大運動会	
11月(予) 育成SLG	▶価格未定 ▶インクリメントP
	▶MC(ブロック数未定)

©AIC／IPC

こんなに変わった!!

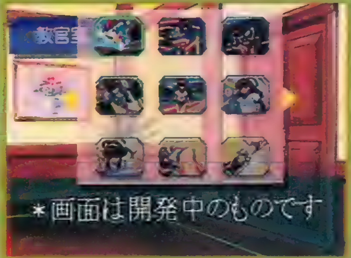
PS版4つのハナマル

PS版はただの移植と思ったら大間違い！ SS版ユーザーからの反応を積極的に取り入れ、画面の印象が一変するほどの大改良を施した花マル移植なのだ。そのなかでも、とくに大きな4つの変更点を紹介！

システムを大幅に改良!!

●まったく新しい操作系とゲーム画面

より親しみやすく、よりスムーズに！ 選択のしやすさを重視して、トレーニングシーンでの操作方法を完全に一新。また、イベントシーンでは大画面での表情変化や口パクなどが新たに追加されたので、画面から受ける印象も大幅に変わってくるハズだ。

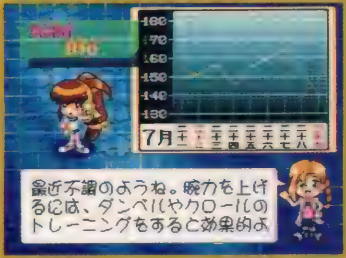


▶トレーニングを選択する画面はスッキリ整理され、選びやすくなった。

選手育成計画を徹底サポート!

●パラメータ変動をよりわかりやすく、視覚的に変更

育成がさらに楽しく、わかりやすく！ トレーニングでのパラメータ変化が一目で確認できるようになり、育成の計画や方針が立てやすくなった。さらに、育成中に競技の模擬試験ができるようになったので、これでライバルたちの能力を探ることも……!?



▶トレーニングの結果を、折れ線グラフでわかりやすく表示。

最終試験全面見直し!!

●スパートタイミングなど、プレイヤーの介入が可能

最終試験（トライアスロン）の臨場感が120%アップ！ COMに任せて見守るだけだったSS版と比べて、スパートのタイミングなど重要なポイントをプレイヤーが指示できるようになった。また、競技画面のデザインも一新され、迫力と緊張感もアップ！

▶ＰＳ版最終試験の画面。まだまだ変更される可能性もあるぞ。

グラフィック、イベント、ムービー増強!!

●アドベンチャーシーンがよりいっそう華やかに!

新グラフィックを満載しているのでファンも納得！ PS版専用の新イベントが追加され、それに伴いグラフィックが増加。さらに新作ムービーも追加され、アドベンチャーシーンがますます楽しくなった。SS版を遊び尽くした人でも、十分楽しめるぞ！

▶作画作業中のグラフィックを公開！ 新イベントの1つ？

絶好調制作中

ところで『大運動会』ってどんなゲーム？

ゲームは、大学衛星への入学を目指し訓練校に入学した主人公「神崎あかり」の教官となって、半年間にわたり彼女を訓練していくという育成ＳＬＧ。目標はもちろん、彼女を最終試験（トライアスロン）で勝利させ、大学衛星に合格させること。訓練校には多くのライバルたちも在校しており、彼女たちが巻き起こすイベントの数々も大きな魅力となっているぞ。

SS版

▶育成システムは簡単。毎朝訓練のメニューを決め、あかりに伝えるだけ。

SS版

◀育成期間中にはさまざまなイベントが発生して、ゲームを盛り上げてくれる。

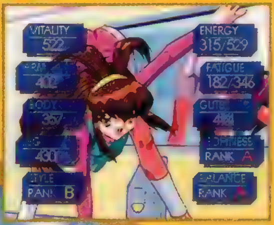
豪華絢爛!! メインキャラクター大紹介

己の肉体を汗と涙で磨き抜き、競技場を艶やかに舞う乙女たち。そんな彼女たちの秘密に迫る!?

神崎あかり

◆健気に頑張る主人公!

生年月日	AD4983年3月23日
年齢	15歳
出身地	日本・北海道
身長	158センチ
3サイズ	B76、W59、H80
趣味	読書
好きなもの	リボン、お風呂、昼寝、日向ぼっこ
嫌いなもの	人と争うこと、うるさい場所



父は行方不明、母は死別と天涯孤独の身の上ながら、明るく素直な女の子。今は亡き母が通ったという、大学衛星への入学を夢見るゲームのヒロイン。

ジェシー・ガートランド

◆全競技に秀でる好敵手

コンピュータを神と崇める父に反発してか、テクノロジーよりも人間性を重んじる。日夜肉体と精神を鍛錬する努力家。

生年月日	AD4981年6月10日
年齢	17歳
出身地	アメリカ
身長	172センチ
3サイズ	B87、W60、H90
趣味	モータースポーツ
好きなもの	ヨーグルト、ダンス
嫌いなもの	朝（低血圧なため）

アイラ・ヴェフェラスカ・ロスノフスキ

◆競泳のスペシャリスト

生年月日	AD4981年5月8日
年齢	17歳
出身地	ロシア
身長	177センチ
3サイズ	B88、W60、H86
趣味	とくになし
好きなもの	水泳
嫌いなもの	他人との会話（嫌いというより苦手）

エリートを作るという目的で育てられた試験管ベビー。コミュニケーションの経験が少なく、感情の表し方を知らない。

ターニャ・ナティビタッド

◆陸上が得意のワイルド娘

アフリカの自然保護区域にある、原始生活を営む団体で育った野性味あふれる少女。好奇心旺盛で明朗活発。チーターを追い抜いたこともあるという超絶のスプリンター。

生年月日	AD4984年5月5日
年齢	14歳
出身地	アフリカの自然保護区域
身長	153センチ
3サイズ	B84、W58、H85
趣味	占いや呪術
好きなもの	高い場所、走ること、果物
嫌いなもの	和食（とくに納豆）

王 鈴花

◆自転車競技のエキスパート

生年月日	AD4982年8月21日
年齢	16歳
出身地	九龍（アジア諸国が合併した巨大国家）
身長	162センチ
3サイズ	B82、W58、H83
趣味	アルバイト（お金もうけ）
好きなもの	お金、京劇、いたずら
嫌いなもの	勉強、礼儀作法

大華僑の本家に生まれた17番目の娘。怪しい漢方薬を売りつけては金儲けに精を出す。天性のバランス感覚を持ち、乳母車よりも先に自転車に乗っていたという。

サブキャラだって百花繚乱!!

物語に彩りを与えてくれるサブキャラたち。あかりたちに負けない魅力でいっぱい!

神崎巴

◆銀河に轟く宇宙撫子!

かつて大運動会で勝利し、宇宙撫子（コスモビューティ）の座に輝いた女性。大会記録保持者で、あかりの母でもある。現在はすでに亡くなっている。

柳田一乃

◆あかりの親友、そしてライバル!

あかりの親友であり、姉のような存在。ライバルの一人としてともに訓練校に在籍するが……。

唐島由美香

◆健康を管理する保健医

生徒たちの健康を管理する訓練校の保健のお姉さん。生徒のカウンセリングも担当している。本人は独身なのが悩みだとか。

さらに驚愕のスクープ!!『大運動会2』PSで制作開始!!

今回の移植の発表で喜んでいるキミはまだ甘い! さらになんと、続編となる『大運動会2』の制作も発表されたのだ。それも、PS用完全オリジナル作品としてリリースされることが決定! でも、システムや新キャラなど、詳しいことに関してはまだまだ未定。そこで、気が早いけど、そこのところをメーカーさんに直接聞いてみたぞ!

◆真相をインクリメントPさんに直撃取材!

――ズバリお聞きしますが、『大運動会2』はどんなゲームになりますか?

「次の『2』では、ジャンルが変わってしまうかもしれません。というのも『1』ではタイトルにある競技大会の大運動会を出していないんです。それで『2』では競技をゲームの中心に据えたいと考えています。」

――『1』のキャラクターは登場しますか? 新キャラは登場しますか?

「基本的に、『1』やOVAに出てきたキャラは出すつもりです。オリジナルの新キャラも出るかもしれません。」

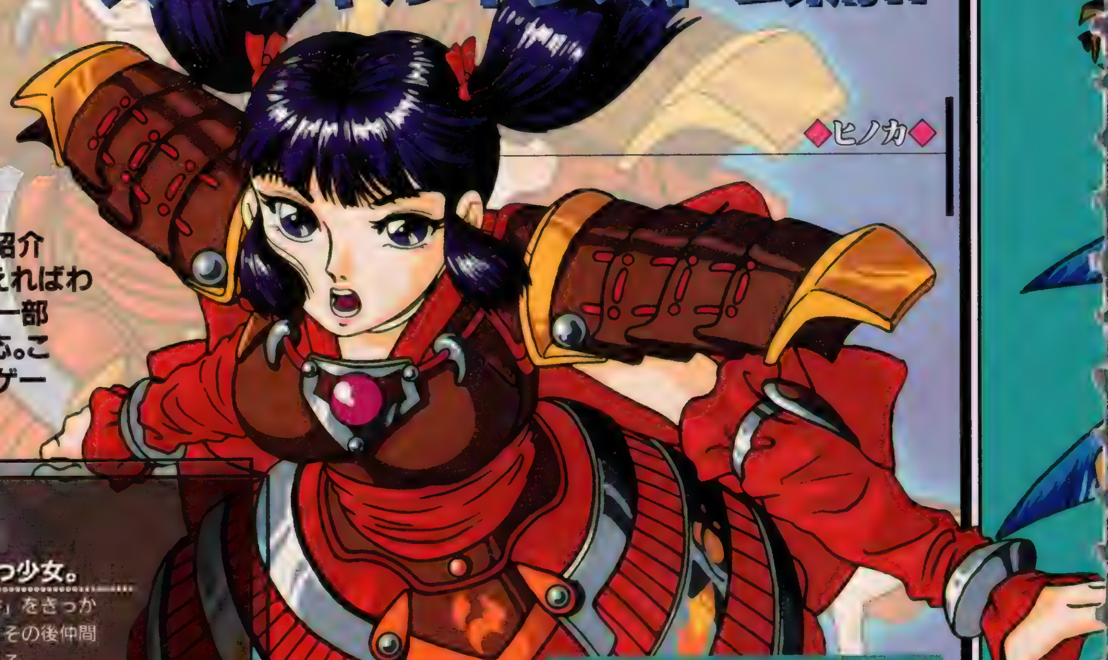
――どうもありがとうございました。

DENGEKI SCOOP ▼ ラグナキュール

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

完成間近!最新ROM入手!! 電撃だけのヒノカ+ティアスペシャルイラスト公開!!

ついに完成間近に迫った『ラグナキュール』! 今回は最新ROMと独占入手したヒノカ+ティアのスペシャルイラストとともに、その独特のバトルシステム、怒濤のイベントラッシュで展開する序盤のストーリーを紹介するぞ!! 画面写真を見てもらえればわかる通り、このゲームはストーリー部分もバトル部分も、完全3D対応。これまでのRPGとはひと味違うゲーム性を感じとってほしいぞ。



◆ヒノカ◆

ヒノカ

●慈愛と正義に満ち溢れた心をもつ少女。

アンラクという国の将軍が父であり、自らも軍に籍を置いている。幼い頃から剣に打ち込んでいて、その実力は並の男など足元にも及ばないほどだ。軍では兵士を指揮する立場で、部下たちから慕われている。主人公とは「ある事件」をきっかけに出会い、その後仲間になってくれる。

▶剣の腕前はかなりのもの。彼女が力を貸してくれればこれほど心強いことはないのだ。

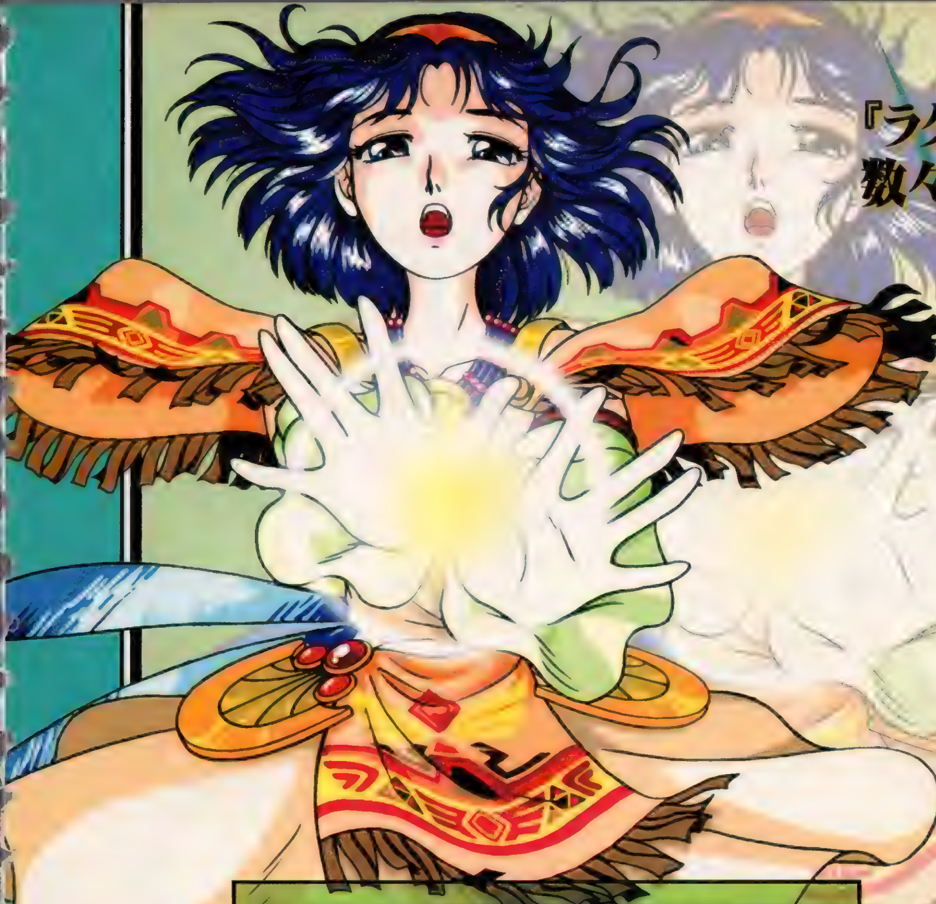
ラグナキュール

9月(予) RPG	▶5,800円(予) ▶SME
	▶MC(15ブロック)

ラグナキュール

イラストレーション 柳橋香予

C 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.



『ラグナキュール』の世界を支える数々のシステムを大紹介!

リアルタイムで展開する通常の戦闘やＭＢＳの操作は、アイコンで表示されたコマンドを入力するだけなので、非常に簡単。思う存分スピーディーなバトルが楽しめるのだ。また、完全３Ｄで描かれた世界で展開するストーリーや次々と起こるイベントからも目が離せないぞ。

▶多彩なシステムが、『ラグナキュール』の世界を支えているのだ。

BATTLE ●戦闘システム

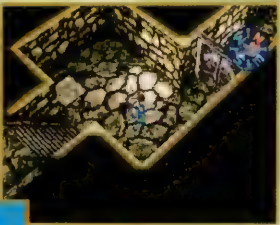
リアルタイムで展開されるバトルを、よりプレイしやすくしてくれるシステム。今回はそんな戦闘に関するシステムをポイントごとに詳しく紹介していくぞ。

▲キャラクターのアクションに合わせて次々と移り変わっていく視点も見逃すことはできないのだ。

◀戦闘はリアルタイムで進んでいくので、一瞬の油断が命取りになるぞ。

3DMAP ●完全立体マップ

完全３Ｄであることを生かして、このゲームでは視点を自由に変更できる。また、特定の視点からでなければ発見できない宝箱なども数多く存在するため、視点変更が重要な意味を持ってくるのだ。



▲縮小してマップ全体を見ることができるぞ。

▲▼どんな場所に宝箱やスイッチが隠れていても視点を切り替えることで発見できるはずだ。

ティア

●秘められた魔法の力が邪悪な存在を許さない。

▲「最強の魔法使い」と呼ばれる彼女の使う魔法はかなり強力。

エメロード国で最強といわれる魔法力をもっている少女。その能力はまだ解放されていないのだが、彼女自身は周りから「最強の魔法使い」と呼ばれることに抵抗を感じているらしい。控えめな性格で争いごとを好まず、毎日を静かに暮らしていきたいと思っている。

◆ティア◆

SYSTEM

▶コマンド入力の速さも勝敗を大きく左右する。一瞬も気を抜けないぞ。

▼リアルタイムで展開するバトル。キミはこのスピードについてこれるかな？

◆熱いバトルを支える数々の戦闘システムを大紹介！

「ラグナキュール」では戦闘が終了すると、HPなどのステータスが自動的に回復するので、アイテムを使ったり、宿屋に泊まったりしてわざわざ回復する必要はない。とはいえ、戦闘中に自動回復するわけではないので、一瞬も油断はできないぞ。勝利を確かなものにするために、まずはシステムを理解しよう。

◀[illegible]を発[illegible]なって[illegible]メー[illegible]

リアルタイムで展開される熱いバトル！

息をもつかせぬ勢いで展開されるバトルは大迫力。それぞれのキャラクターが所狭しと動き回り熱いバトルを繰り広げていくのだ。また、コマンドの入力は直感的にわかりやすいので、安心してプレイできるぞ。

◀▲緑色のタイムゲージがフルになると行動することができるのだ。

▼アメーバ状の敵が出現!! 襲われるまえにこちらから先に攻撃してやろう。

◀▼戦闘に参加しているキャラクターはレーダーに表示されるぞ。このレーダーを見れば味方の位置が簡単に把握できるのだ

キャラに合わせた役割と隊列を設定しよう！

SLGバトルというわけではないのだが、バトルに参加するキャラクターにはそれぞれ役割と、それにもとづいた隊列が設定できる。例えば魔法が役割のキャラは後列にとどまって遠距離攻撃を行うといった戦術が立てられるのだ。

▲ちなみにキャラの色は8種類から自由に選ぶことができるぞ。

◀自分で設定した隊列は4つまで記録することが可能になっているぞ。

熟練度

▼熟練度が上がるほど連続攻撃できる回数が増えていくのだ。

キャラクターには4種類（斬る、殴る、投げる、防御）の熟練度があって、攻撃や防御などの動作を積み重ねることでどんどんそれが上がっていく。攻撃の熟練度が上がっていくと連続攻撃ができるようになり、大ダメージが期待できるぞ。防御の熟練度は、攻撃を防ぐ確率に関係しているのだ。

魔法

魔法はそれぞれ特徴的な効果範囲を持った4つの属性（火、水、風、雷）に分かれていて、状況に応じて使い分ける必要がある。また、魔法は「EP」という戦闘中に自然と回復していく力を消費しているので、タイミングをうまく考えて使うことが肝心なのだ。

▶魔法の効果範囲は、戦況を有利に進める上で、重要なポイントだ。

▲冒険を重ねていくうちに熟練度が上がって強力な魔法をどんどん覚えていくぞ。

戦闘タイプ

▶格闘タイプの連続攻撃。ストレートからキックへつないで最後にアッパーを繰り出すぞ。

◀キャラクターは戦闘タイプによって装備できる武器や防具がまったく違ってくるぞ。

各キャラクターには戦闘タイプが設定されていて、万能、剣士、格闘、魔法のどれかに当てはまる。もちろんタイプによって戦い方が全く違ってくるので、キャラごとの役割や隊列にも十分注意することが勝利への近道となるのだ。大別すれば近接攻撃を得意とする剣士、格闘と、遠距離攻撃が主体の魔法に分けられる。

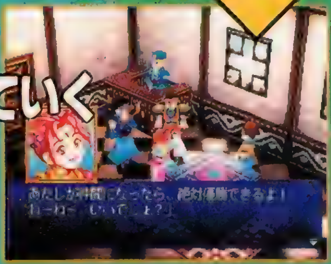
EVENT

STORY ●ストーリー●

主人公はレイブン（神の鳥）と呼ばれる戦士を選抜するため４年に１度開催される武神祭という武闘大会に参加する。そこでリーヴという少女に出会うのだが、それをきっかけに、ある事件に巻き込まれてしまうのだった……

◆リーヴという少女との出会い…主人公は「ある事件」に巻き込まれていく

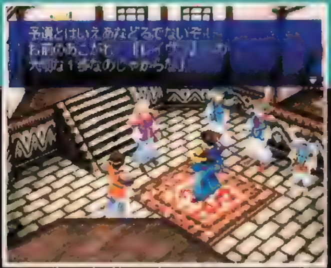
この「ラグナキュール」は、主人公が各地で開催される武神祭に出場するために旅をすることで、物語が展開していく。その旅の途中には、様々な事件、仲間との出会いなどのイベントがふんだんに用意されているのだ。今回は、ちょうどその導入部にあたる第１章前半の３つのイベントを紹介していくぞ!!



1 フィルド武神祭

●レイヴンに近づく第１歩!

訪れたフィルド諸島での武神祭に参加した主人公は、予選で「瞬殺のオレイア」という異名をもつ戦士に敗れてしまう。しかし、そのオレイアが本戦出場を放棄したことで主人公が本戦に繰り上げ出場し、見事優勝、「アクエリア」の称号を獲得する。しかし、どこか落ち着かないような、心にわだかまりを覚えながら、次の開催地をめざす主人公だった。



▶仲間に見送られ会場へ急ぐ主人公。

◀親友のウースが武神祭の会場まで応援に来てくれたぞ。

◀オレイアはリーヴの正体を知っているらしい。

2 呪いの館

●突然の殺人劇! 呪われた館に隠された秘密

次の武神祭の開催地であるアンラク国に向かう主人公は、その途中で「呪いの館」と人々から噂される館を訪れることになってしまい、またも突然起きた殺人事件に巻き込まれてしまう。行きがかり上、この館の秘密を調べることになった主人公は、守備隊隊長のヒノカと協力して事件の解決に挑むのだった。

殺人事件

▲館の主人であるヤマキはこの館に隠された秘密を知っていた

▲突然起きた殺人事件！主人公とヒノカは協力して犯人を捜すことになる。
◀犯人に操られた仲間たちが突然、主人公とヒノカに襲いかかってきた。
▼真犯人をついに発見!! しかし、そこでは意外な真相を聞かされることに!

3 アンラク武神祭

●武神祭のウラに仕組まれたワナが主人公たちに襲いかかる

アンラク国に着いた主人公は武神祭の会場を訪れる。２回戦では相手の罠にはまってしまうものの、からくも優勝することができ、無事「テンショウ」の称号を手に入れる。新たにヒノカを仲間に加えた主人公は、次の称号を獲得するためイストラルの国を目指し、旅を続けるのだった。

ヒノカが仲間に!

▲２回戦で対戦したチームは八百長がバレて逮捕。
◀優勝した主人公は「テンショウ」の称号を授かる。
▼主人公の抹殺を命令されてしまったヒノカは……。

◀ヒノカは主人公の仲間になることを決心する。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

サイキックフォース パズル大戦

PSYCHIC FORCE PUZZLE TAISEN

あのサイキックバトルが、PZGになって帰ってきた!……これってやっぱり??

3D空間を縦横無尽に駆けめぐる超能力者たちの熱いバトルを描いて人気を呼んだ『サイキックフォース』が、今度はPZGになってPSに登場！……でも、この画面って、どこかで見たことあるような……ないような……

これはズバリ! その通りです

もうとっくにお気づきのこととは思いますが（笑）、画面写真を一目見てわかるとおり、この『サイキックフォースパズル大戦』のシステムは、『パズルボブル』のもの。つまり、誰でも手軽に楽しめるという点は、最初から保証済みということなのです。

鋭意開発中

突然発表されただけあって、現時点でお見せできる画面写真はこの1点のみ。しかし、開発は驚くほどのスピードで進んでいるのだ。

キャラはSDに!!

今回、超能力戦士たちは、そのままの頭身ではなく、右ページのようなSDキャラになって登場する。対戦格闘ではあれほど憎く思ったアイツも、こうなってしまうと、かわいく思えてくるよね。

サイキックフォース　パズル大戦

9月(予) PZG	▶5,800円(予)　▶タイトー
	▶MC(ブロック数未定)　▶2P対戦プレイ可

SDになった超能力戦士たち！ その実力は？

バーン●BURN

炎の力を操る熱血漢。親友であるがゆえに、キースのゆがんだ野望を阻止するべく、戦うことに。

ウェンディー●WENDY

風の力を操る天真爛漫な少女。消息を絶った姉を探し、バーンとともに戦いの渦中にその身を置く。

キース●KEITH

人類からの迫害に怒りを覚え、サイキッカーの理想郷を築くため立ち上がったノアの総帥。氷の力を操る。

エミリオ●EMILIO

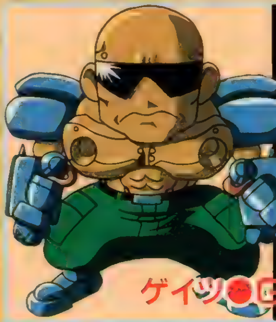
光の力を操る繊細な少年。キースに従ってノアに所属していたが、バーンの説得によって離反する。

ウォン●WONG

時間と空間の支配者。本心を隠してキースと手を組んでいるが、それは世界征服のための第1歩に過ぎない。

ソニア●SONIA

電気の力を操るクールな人造人間。ノアによって造られ、キースに絶対の忠誠を誓っている。



ゲイツ●GATES

かつて家族をサイキッカーに殺された過去を持つ。彼らに対抗すべく、自らの肉体をサイボーグ化した戦士。

玄真●GENMA

人類をサイキッカーによる破滅から救うべく、単身、超能力者たちに戦いを挑む豪放な影高野の呪術士。

ブラド●BRAD

重力を操る物静かな青年。意識の深層に残酷な殺人鬼としての人格を持ち、日々自我の崩壊におびえている。

こんな技だけは、パズルで喰らいたくはない！

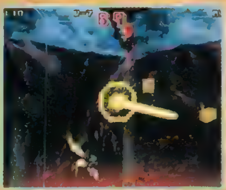
ＳＤキャラになっても、おそらくそのストーリー的な設定は変わらないのでは？　と、思われるが（予想）、各キャラごとの必殺技はゲームのジャンルが違うのだから、変わって当たり前だろう。ここでは、P.Z.Gになってまで「喰らいたくはない」３つのイヤな技をピックアップしてみたぞ。

ウォン／完全な世界

時間を止め、自分以外のものを一定時間凍り付かせる。一見無敵かとも思えるこの超能力だが、相手もウォンだった場合は無効。もしP.Z.Gだったらと考えると……コワイ。

エミリオ●プリズムリフレクター&シーカーレイ

空中に設置したプリズムリフレクターにシーカーレイを反射させ、敵の死角から攻撃！　リフレクターを設置すればするほど、多角的な攻撃が可能になる。こんな攻撃はイヤだ。



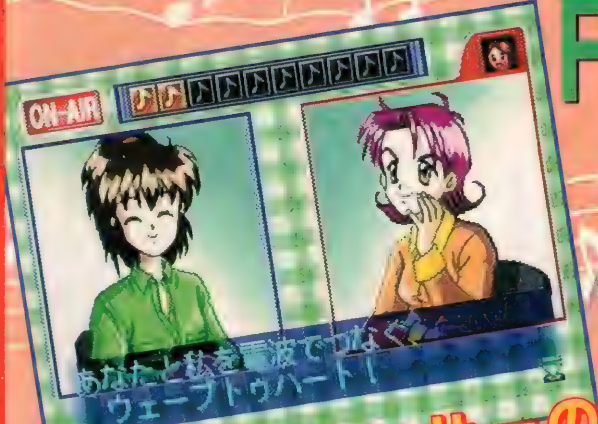
ブラド／アステロイドベルト

自分の周りに小隕石を呼び、敵の攻撃からの盾とすることができる超能力。さらにその小隕石を飛ばして、攻撃することも可能だった。このゲームには似合うかもしれないけど。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

ラジオDJ SLGがPSに登場!

新人アナウンサーの大奮闘記!



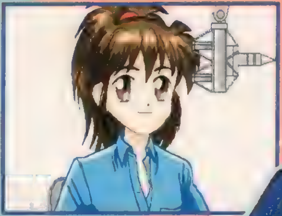
さて、次のおハガキは「ラジオのDJって難しくないですか?」って、そんなに心配しないで。これは、ラジオのDJトークを楽しんじゃおうっていうゲームで、SSからの移植作なの。私だって新人だけど、一生懸命がんばりますので、最後までお付き合い下さいませませ♥

フリートーク・スタジオ Free Talk STUDIO

マリの気ままなおしゃべり

 ©1997 Media Entertainment Inc.

STORY
～ラジオ番組を成功させよう～

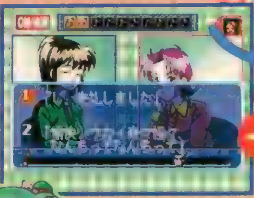


◀新人アナウンサーのマリは、今日も元気いっぱい♥

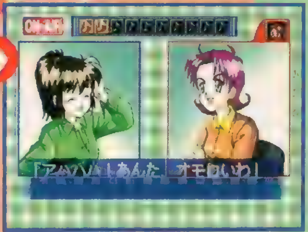
◀大仕事を任されたわりに、気負わず自然なところが彼女らしいのだ。

某ラジオ局の新人アナウンサー香坂マリ（プレイヤー）は、突如ラジオ番組「フリートークスタジオ」のパーソナリティに大抜擢。放送は試験的なモノで、1カ月という限られた期間で聴取率を上げなければならない。楽しいトークでリスナーのハートをつかんで、大物アイドルをゲストに呼んじゃおう。

SYSTEM
～簡単操作で楽しくプレイ～



▶関西芸人というゲストに合わせて、それらしい選択肢を選ぶと……。



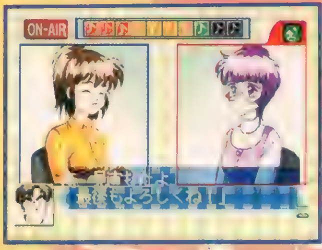
▶大正解！　どうやら、お笑いのノリがゲストに気に入られたようだ。

招待するゲストを選び終えたら、生放送さながらのフルボイスDJがスタート。会話の途中には時間制限つきの選択肢が登場するので、ゲストのプロフィールや場の雰囲気を考えて慎重に選ぶのだ。見事トークを盛り上げれば、番組の聴取率もアップするぞ。

よろしくお願いします♥

VOICE
～豪華な声優陣が出演～

CVには、國府田マリ子をはじめ、久川綾、山崎和佳奈、富沢美智恵、萩森侚子、難波圭一ら有名声優が勢ぞろい。トークの内容は話の展開によって異なるぞ。大好きな声優の声を味わうためにも、何度もプレイしちゃおう。



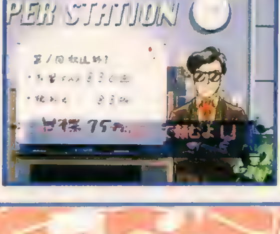
▲音声によるディレクターの指示も入って、本番さながらの雰囲気が味わえる。

香坂マリ
CV:國府田マリ子

DJを夢見るマリにとって、今回の仕事は大チャンス。一生懸命な彼女を熱演するのは、人気声優の國府田マリ子だ。彼女は、実際のラジオパーソナリティとしてもファンが多く、魅力あふれるトークが期待できるぞ。

ベストなエンディングだと…

3回の放送で高聴取率を達成すれば、番組の最終回にスーパーアイドル河合奈津美（CV：國府田マリ子）を呼ぶことができるのだ。しかも、彼女とのトークを盛り上げることができれば、PSオリジナルソングの「唇にPromise」を聴くことができるぞ！



◀意外なまでの高聴取率に、ホッと一息。この調子なら最終回までバッチリ？

FreeTalkStudio
マリの気ままなおしゃべり

9月（予） SLG | ▶¥5,800 ▶メディアエンターテイメント | ▶MC（ブロック数未定）

電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

パワードール PD2

全27キャラ&声優さんを大紹介!

今回は、『PS版、パワードール2』（以下PD2）のボイスキャスティングを発表するぞ！　ラジオドラマやOVAでもお馴染みの顔ぶれに加えて、いずれも人気絶頂の声優たちがせいぞろい。さらに、声優ファンにはうれしいビッグニュース！　今回は出演声優27名による直筆サイン色紙という、プレミア必至のプレゼントもあるのだ。もちろん、最新の描き下ろしイラストとともに、今まで紹介しきれなかったDoLLSメンバーすべてのプロフィールも一挙に紹介するのでこちらも要チェック!!

陸軍中佐　CV：白鳥由里

技術者としてパワーローダー（以下ＰＬＤ）の開発にあたっていた折に、試作機のパイロットを務めていたハーディと知り合った。その後、彼女の働きかけによって陸軍に入隊、DoLLSに配属された。現在は、ＰＬＤに関する卓越した知識と、第一次独立戦争時に得た豊富な経験を生かして副隊長を務めている。

海軍中佐　CV：三石琴乃

生粋の軍人家系に生まれた彼女は、少々ムラっ気のある天才肌のＰＬＤパイロット。第一次独立戦争では、ハーディの右腕として活躍し、新生DoLLSでは隊長を務める。性格は陽気で面倒見が良いため誰からも慕われている。

陸軍大尉　CV：氷上恭子

甘いルックスに甘い声、おまけに甘い物好きという砂糖菓子娘。かつて所属していた部隊が反乱を起こしたが彼女は関わっていなかった。この反乱を鎮圧したのがヤオで、このときの出会いをきっかけにDoLLS参加となる。

防空軍准尉　CV：桑島法子

訓練中の事故がもとで戦闘ＰＬＤパイロットへの道を絶たれたが、親友のフェイスの推薦でDoLLSに参加。運動能力は抜群で攻守のバランスがかなり優れているが、精神面が弱いため、忍耐を要する任務は苦手。

海兵隊少尉　CV：藤巻恵理子

セルマと並び称されるほどの秀才で、参謀本部で作戦立案に携わっていた。やがてデスクワークに飽き足らなくなりDoLLSに参加。独特のしなやかな操縦から「キャットピープル」の愛称で呼ばれるが、実戦経験は不足気味。

陸軍中尉　CV：菊池志穂

空軍のアクロバットチームから、DoLLSに志願した変わり者。戦闘機で鍛えた独特のセンスはＰＬＤでも生かされて「曲芸師」の異名をとっている。性格や態度は真面目そのものだが、時には少女らしい一面も見せる。

海兵隊少佐　CV：富沢美智恵

両親が、軌道中継基地に務めていたため、宇宙で生まれた。宇宙軍に入隊した彼女は、大気圏降下訓練で初めてオムニの大地に降り立つ。このときの研修で初めて目にしたＰＬＤの機動性にひかれてDoLLSに志願した。

陸軍少尉　CV：篠原恵美

陸軍のコマンド部隊出身で、どんなに困難な任務でも生還することから「リターニング」の異名をとる。注意深さや安定度が高く、兵士としての完成度がかなり高い。ちなみに、ミリセントとは学生時代からの親友。

陸軍少佐　CV：山本真奈美

大企業の重役を父親に持つが、父の失脚にともなって軍に入り、初代DoLLSの一員となる。ジアス戦役では、父親を失脚させた人物が関与しているという情報を得たため、DoLLS再結成に真っ先に応じた。

軍総省司令　CV：玉川紗己子

初代ＤｏＬＬＳの立案者にして、隊長を務めた優秀なパイロット。ジアス戦役の勃発とともに、解散していたDoLLSを再結成した人物。今回は実戦にこそ参加しないものの、政治面でDoLLSを支援する。

海兵隊中佐　CV：久川綾

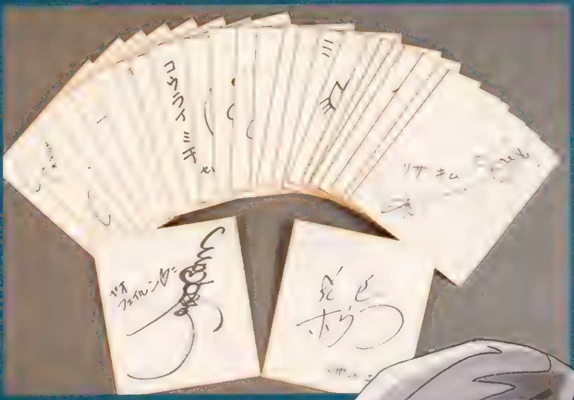
ハーディの幼なじみで、彼女に協力を求められて、DoLLSに参加。今回はヤオのサポート役で、常に的確な助言を与える心強い存在となる。彼女自身は脇役こそ自分のポジションと思い、いつも一歩退いた立場を保っている。

今をときめく一流声優が、27名の美女に命を吹き込む!

POWERDOLLS

SPECIAL PRESENT スペシャルプレゼント

全27キャラの声優サイン色紙プレゼント



ファン垂涎のプレミアムアイテム!!

今回はスペシャルプレゼントとして、PS版『PD2』に出演している声優27名の「直筆サイン色紙」を、抽選で各1名にプレゼントするぞ。これは他では決して手に入らないプレミアムアイテムなので、PDファンはもちろん、声優ファンならノドから手が出るほど欲しいはず! 何としても欲しいという人は、下記の応募方法を参考にハガキで応募してね。

応募方法

ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、ほしいキャラ名を明記して、下記のあて先まで送ろう。(締め切り 7月11日消印有効)

●あて先〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F 電撃プレイステーション編集部「パワードールサイン色紙プレゼント係」

陸軍大尉
CV:八木田真樹
偵察、索敵のプロで、抜群の行動力と高い白兵戦闘能力を見込まれてハーディにスカウトされる。ちなみに、正規の潜入偵察訓練を受けており、一度見た人物や事柄などは談笑しながら記憶できるという特技を持っている。

陸軍特務軍曹
CV:丹下桜
初期入植地出身のため、DoLLSの中でもとりわけ愛国心が強い。愛らしい外見から子どもっぽく見られがちだが根性はかなりのもの。他のメンバーが音を上げるような強行軍でも、黙々とこなすほどに強い意志の持ち主。

空軍中佐
CV:折笠愛
ハーディと同等の戦歴を持った、DoLLS最古参のメンバーの一人で、支援攻撃などを行うエアパーソンのリーダー。装備や補給といった支援体制の調整を一任されていて、いまやDoLLSに不可欠な人材となっている。

セルマ・シェーレ
海軍大尉
CV:野上ゆかな
「銀髪のコンピュータ」の異名をとる天才で、ヤオの後輩。士官学校では、ヤオの実戦がセルマの理論よりも一枚上手だったため、彼女に対して信頼以上の親しみを持っている。ちなみに、DoLLSの作戦立案は彼女によるモノ。

陸軍特務軍曹
CV:豊口めぐみ
過疎の進む漁村の出身で、町を出たいという欲求とタダで資格が取れるという理由から軍に入隊。叩き上げの兵士だけあって精神面が強いため、フィルとともに確実な行動が要求される任務につくことが多い。

海軍少佐
CV:岡本麻弥
機械のギミックに興味をもち、やがて民間のパイロット育成大学に進む。第一次独立戦争では海軍の予備役に従軍して、後方支援を担当。パイロットとしての天性の素質がハーディの目に留まって、DoLLSにスカウトされた。

海兵隊中尉
CV:豊嶋真千子
第一次独立戦争の時に父親を空爆で亡くして軍に入隊。当時DoLLSメンバーを募っていたハーディと出会い、参加する。性格は活発ながらも繊細で、初代DoLLSの頃から報告書作成などの各種事務処理を管理している。

陸軍特務軍曹
CV:根谷美智子
代々海洋調査を続けてきた家系に生まれ、戦争による海洋汚染を防ぐために環境保護機関に入隊。戦争の早期終結を願ってDoLLSに参加する。作業用PLDの操縦経験が長く、操縦技術に関してはトップクラスの実力を誇る。

空軍中尉
CV:今井由香
芸術学校の出身で、卒業とともに結婚。戦争が始まると夫が勝手に軍隊入りしたため、結局夫婦そろって入隊手続きをした。パイロットのライセンスを持っていた彼女は空軍に配属されるが、才能を買われてDoLLSに参加する。

陸軍少尉
CV:冬馬由美
音楽一家の長女として生まれる。慰問演奏のため各地を回っていたが、このとき知り合った女性兵士の死をきっかけに軍に入隊。DoLLSのメンバーが苦境に陥ったときには、身を挺して突っ込んでしまうほどの情熱家。

空軍曹長
CV:笠原留美
ジュリアの妹で、尊敬する姉の後を追って軍に入隊。戦闘においては攻撃に片寄り気味で、敵を深追いするクセがある。性格は楽天的で、社交的。部隊では陽気に雰囲気を盛り上げるムードメーカーとなっている。

海軍大尉
CV:天野由梨
空軍のアクロバットチームにあこがれて軍に入隊後、エリオラに引き抜かれてDoLLSに参加する。パイロットの腕は折り紙付きだがまれにみる努力家で、激務の合間をぬって看護兵の資格も取得している。

陸軍准将
CV:渕崎ゆり子
大学で管理プログラムを研究していたが、出向先の工場で破壊工作に巻き込まれた。この事件を機にDoLLSに参加。特技を生かして工作任務や電子戦操作を担当する。緻密な思考をする一方で、子どもっぽい一面も……。

海軍曹長
CV:吉田愛理
学生時代の教師に影響されて、新旧移民間の対立をなくすために海軍に身を投じた。DoLLS参加後は、常に全体に目を配るという優れた状況判断能力を発揮。作戦時の統制にも高い意識を持つが、実は涙もろい感動屋。

空軍中尉
CV:池澤春菜
対空迎撃任務を得意とするパイロットで、機体整備にまで手を出す変わり者。技術知識に関しては並の整備員以上のモノがある。人当たりが良くて頼れる存在だが、専門用語だらけの会話は聞く者を怯えさせることもある(笑)。

防空軍大尉
オムニでも屈指の資産家の娘で、母親は有名なファッションデザイナー。軍隊には「戦闘機の操縦技術を習得するため」というだけの理由で入隊したが、卓越した能力を買われてDoLLSに参加する。育ちのわりには高慢な態度もなくて人なつっこい性格。ちなみに、服装や装飾品は部隊一の華麗さを誇っている。

パワードール2

秋予定 SLG	▶価格未定 ▶アスキー
	▶MC(ブロック数未定)

上記の超豪華声優さんが『PD2』の戦闘シーンに華を添えるというのはお伝えした通りだが、どうやらボイス入りの自己紹介も追加されるらしいのだ。さらに飛び込み情報として、オープニングムービーがパワーアップするらしい!? こちらは情報が入りしだい紹介するぞ。

©1994、1997 KOGADO STUDIO INC.©ASCII Corp.
Illustration by 東場SPECIAL

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

Wizard's

♥廃止寸前のアカデミーを救うため、

ウィザーズハーモニー2

アカデミーに勧誘できる15人のキャラクターの中から、8人をピックアップ!

「ウィザーズハーモニー2」で、アカデミーに勧誘できる15人のキャラクターは、前作のキャラクターに勝るとも劣らない個性派ばかり。種族の幅も広がり、ハーフデビルなど珍しい種族のキャラも登場するのだ。

人見知りの激しいハーフキャットの少女

ルミナ＝ティンカーベル

性別●女
学年●2nd

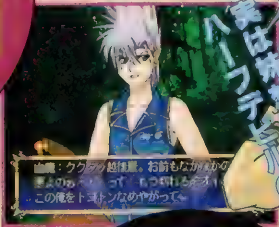
怖がりで人見知りが激しいけれど、なついた相手には気後れしない。性格は温厚。

STORY

物語は前作の5年後、召喚魔法の実習中の事

ウィザーズアカデミーに再び危機が!

実は妹想いなハーフデビルの不良少年



暁 幽魔

種族●ハーフデビル
性別●男
学年●3rd
誕生日●[illegible]月／18日

気にかける優しい面も。

ゲームのポイント● 1 キャラクターの勧誘

このゲームでプレイヤーが最初にやるべきことは、一週間以内に新しい部員を5人集めること。一週間の勧誘期間中は、午前と午後に1回ずつ学園内の好きな場所へ行って、そこで出会ったキャラクターを勧誘できる。

▲▶学園内のいろんなスポットに足を運んでキャラクターを勧誘する。相手の性格を考えて会話を進めないと失敗するぞ

料理をこよなく愛する人狼の忍者

ガイル＝ライフーガ

大ざっぱな性格だが、変なところで几帳面な狼忍者。料理をこよなく愛している。

一本筋の通ったお姉さんタイプ

バティア＝フレアルージュ

種族●ダークエルフ
学年●3rd

気が短くケンカっ早いが、心根は優しく面倒見も良い頼れるお姉さんタイプ。

再び始まる恋と魔法と育成の日々♥

ファン待望の人気育成SLGの続編『ウィザーズハーモニー2』の本格的な情報公開が、今号からいよいよスタートだ！　ファンタジーAVGの要素も兼ね備えた育成SLGとして、前作よりもグ〜ンとパワーアップしている本作には、魅力的なキャラクターが15人も登場する。今回はそのうち8人をバッチリ紹介するぞ！

Harmony 2

ウィザーズハーモニー2

発売日未定 育成SLG	▶¥4,900	▶アークシステムワークス
	▶MC（1ブロック）	

ルフィミア＝クリステンセン

種族●人間
性別●女
学年●2nd
誕生日●[illegible]／5日
血液型●A型
[illegible]が[illegible]の、人と話すのが少し苦手な女の子。それだけに魔法の[illegible]は豊富。

ミネア＝キャンベル

種族●人間
性別●女
学年●1st
誕生日●[illegible]／11日
血液型●[illegible]
[illegible]な女の子。魔法の[illegible]だけが先行していて、[illegible]

キース＝カーロック

種族●人間
性別●男
学年●2nd
誕生日●[illegible]（11月）／1日
血液型●B型
[illegible]に[illegible]の深くこだわらない、[illegible]さっぱりした性格。わりとケンカ好き。

エルウィン＝ガーサイド

種族●エルフ
性別●男
学年●1st
誕生日●[illegible]／2日
血液型●A型
[illegible]、エルフの[illegible]。[illegible]

ゲームのポイント●2　魔法と恋（友情）のイベント

アカデミーの活動中には、学園の内外で起こる事件やキャラクターに関係するものなど、さまざまなイベントが発生するぞ。楽しいイベントが盛りだくさんだ！

▶▲事件を解決してアカデミーの名誉を挽回するのだ！

▲キャラクター関係のイベントは、仲良くなる絶好のチャンス！

電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

SPECTRAL TOWER Ⅱ
スペクトラルタワーⅡ

様々な新システムを搭載し、まさに
生まれ変わった『スペクトラルタワーⅡ』!
今回は注目のルーツシステムに迫るぞ!!

独占情報第2弾!
ルーツシステムとは?

スペクトラルタワーⅡ	
秋予定 RPG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー ▶MC(ブロック数未定)

■左上からダークメイジ、野性児、フリーファイター、クレリックのイラスト。『Ⅱ』には100以上のルーツが用意されている。

新システム ルーツシステムとは?

新システム フリーキャストシステムとは?

「旅人」のルーツを持って運命の木へ……

今回紹介するルーツシステムとは、『Ⅱ』で採用された新たな職業システムのことだ。前作では、基本的に1人のキャラは1つの職業しか持つことができなかったが、『Ⅱ』では主人公1人が様々なルーツと呼ばれる「職業/職能の記憶のようなもの」を呼び覚ますことで、いくつもの職業を経験することができるようになった。ゲーム開始時、主人公は「旅人」のルーツを持って運命の木に向かう(職業は、旅人)。そこで前作でお馴染みのキャラ番を発見して、職業を変えていくのだ。ただ、転職のタイミングはよく考えなければならない。

彼らにもそれぞれ「事情」がある

パーティに参加しているキャラクターは、それぞれに固有の事情があり、主人公と利害が一致している間は、旅をともにしてくれる。しかし、その利害関係が崩れると、戦闘中でさえ裏切られることがあるのだ。詳細は次回以降、紹介しよう。

C 1997 IDEA FACTORY,INC.

ルーツシステム徹底解剖

基本 Basic キャラ番入力

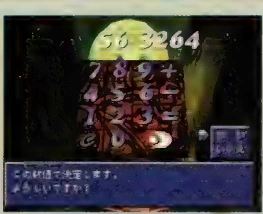
『タワーⅡ』のキャラメイキングは、前作でおなじみの「キャラ番」システムに新しい概念である「ルーツ」を組み合わせた新システムになっている。左のコラムで簡単にまとめたのだが、このおかげで、前作のような「ある職業のキャラを作ってはわざと死なせて能力継承を繰り返し、より強いキャラをお手軽に作っていく」という不条理な作業は不要になったのだ。

もちろん、前作は1万階以上のフロア数が話題になった『スペクトラルタワー』だけに（ところで今回は総数何フロアあるのだろうか？）、このルーツも100種類以上用意されていて、おまけにルーツごとにステータスの上がり方や装備できる武器・防具、さらには下で紹介しているルーツ技の修得まで、非常に多くの違いがあるのだ。これを完全に極めるのは、なかなか至難の業になりそうだぞ（ルーツ合体……まではないと思うけど）。

旅人のステータス画面

新ステータスも

『タワーⅡ』には、アーマー（防具）の概念が追加され、「装備能力」という新しいステータスが加わっている。もちろん前作でおなじみの細かなステータスも健在だぞ。



入力画面

前作同様5～8ケタの数字をパネルに入力することで、呼び覚まされるルーツが決まる。これでルーツを変更できるようになるのだ。

仲間のステータス

写真は、NPCのステータス画面。NPCのルーツは変更することができないが、NPCごとに独自の技や魔法を持っているのだ。

ルーツ覚醒

入力した数字＝キャラ番に応じてルーツが覚醒する。覚醒させたルーツに関しては、当然変更前にステータスを確認できる。

ルーツアルバム

『タワーⅡ』には1度発見したルーツをいつでも確認できるように、ルーツアルバムというものが用意されている。メモ用紙は不要なのだ。

ルーツ変更

『タワーⅡ』ではルーツを何度でも変更することができる。ただし、あまりコロコロと変えるようだと、覚えるものも覚えられないぞ。

アルバム完成へ

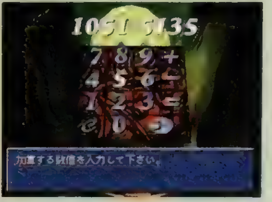
？マークがすべて埋まれば、ルーツアルバムの完成である。こういうコレクションっぽい部分って、けっこう燃えるんだよね。

ステータスの攻撃対？（例：対獣）は特定の種類の敵に対する強さ、装備能力は装備できるアーマーのレベル、魔法能力は魔法のレベル、食回復能力は胃腸の強健さ、注意能力はトラップを見極める能力を表す

必殺技 Special Attack ルーツ技

『タワーⅡ』には12種類のルーツ技属性（剣術、格闘、祈り、虚無、魔炎、魔風、魔水、魔地、賢明、自然、裏技、遊芸）がある。各ルーツは必ずこれらのルーツ技属性をいくつか持っていて、それに含まれる技の中から3種類を修得することができるのだ。修得した技は、キャラがその属性を持つルーツであれば使うことができる。例えばフリーファイターで冒険して「剣術」属性の技を3つ修得したとしよう。次にダークメイジにルーツを変更して「魔炎」属性のルーツ技を2つ修得する。そして、「剣術」と「魔炎」のルーツ技属性双方を扱うことができる魔法剣士にルーツを変更すれば、これまでに修得した5つのルーツ技をすべて使えるということになるのだ。逆に言えば、100種類の技を修得したとしても、使えるのはそのときのキャラのルーツが扱える属性の技しかないということもできる。ルーツ変更には注意が必要だ。

簡易電卓機能付き？



加算減算可能

いろいろなキャラ番を試してみるという単純作業のために、ちょっと便利な機能が用意された。それがこの加算減算可能な簡易電卓機能。やはりメモ用紙は不要なのだ。

▲剣術と魔法を組み合わせた「剣術属性」のルーツ技。敵の防御力を無視してダメージを与えることができるぞ。

▲「祈り属性」のルーツ技。聖なる神に祈りを捧げることで、味方の体力を回復することができるぞ。

▲「魔法属性」全般のルーツ技。戦闘中、自分の周囲に魔力のフィールドを展開して自らの魔力を上昇させる。

▲「魔炎属性」のルーツ技。狙った敵の周囲を爆炎で包み込んで、跡形もなく焼き尽くしてしまう。

※47号で告知したオリジナルルーツ募集は、現在もまだ続行中！　しめ切りは7月10日なので、A4版以内の紙に必要事項（ルーツの名前／5～8ケタのキャラ番／イラスト／簡単な特徴と、自分の住所・氏名・年齢・電話番号）をまとめて、「DPSオリジナルルーツ募集係」まで、どんどん応募してほしい。キミのアイデアで、『タワーⅡ』をより魅力あるRPGにしてほしい！

PlayStation
データバトルゲーム
Arc The Lad
MONSTER GAME with CASINO GAME
すべてのアークファンへ「アークザラットII」のセーブデータを使って遊ぶ新ジャンルゲーム。
いよいよ7月31日発売。カジノゲームがついて、2枚組・標準価格4,800円(税別)
「アークザラット・モンスターゲーム with カジノゲーム」予約キャンペーンのお知らせ
7/1～7/25の期間中、全国の主要プレイステーション取扱店にて「アークザラット・モンスターゲーム with カジノゲーム」をご予約された方、先着50,000名様に「アークザラット・オリジナルカードゲーム」をプレゼント!
*キャンペーンは特典が無くなり次第、終了させていただきます。*特典のお引き渡しは商品お買上の時になります。
*プレイステーション取扱全店にて、当キャンペーンを実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承ください。

©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。 GARAGE http://www.scei.co.jp/
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation
ギターはなくとも、
ロック魂。
Shake!
Vピック!
プレイステーションでロックする。
リズムギターゲーム新登場！
〈クエスト フォー フェイム〉
QUEST FOR FAME
BE A VIRTUAL ROCK LEGEND
WITH
'97年7月10日発売予定
SCPS18004~5／標準価格6,800YEN(税抜)／2枚組VPick同梱
ホットなリズムでプレイする。
最高にクールなゲームだぜ。
ゲーム史上初、ロック史上初、ギターはなくとも、楽譜なんて読めなくても、誰でもスーパー・ギタリストになれる。ロックの名曲・ヒット曲にあわせて熱いリズムを刻みながら、スターダムにのし上がれ！スタジアムでは、あのエアロスミスとの共演が待っている。
さあ、大観衆を総立ちさせるか、ブーイングを浴びるか、キミのリズム感がすべてだ。
magus entertainment, inc.
VIRTUAL MUSIC ENTERTAINMENT
©1993,1994,1995,1996,1997 Virtual Music Entertainment, Inc. All rights reserved.
Virtual Music logo, Virtual Music Entertainment,
Quest For Fame and VPick are trademarks of Virtual Music Entertainment, Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL：03-3475-7444
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL

攻殻機動隊

GHOST IN THE SHELL

最先端技術を駆使して作られた鮮麗なオープニングムービー。ポリゴンゲームの世界をさらに広げた斬新なシステム。原作に負けない重厚なストーリー。2Dと3Dの融合を追求した『攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL』の魅力を大検証していく！

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL
7/17(予) 3D・ACT・STG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)

ゲームの魅力をあますとこなく徹底解剖

『攻殻機動隊』のゲームを立ち上げると、最初にオープニングアニメが流れたあとにメニューが表示される。ゲームのメインとなる「Mission」、フチコマの動きに慣れるための「Training」、今までに自分の出した記録を見ることの可能な「Ranking」、メモリーカードからセーブ、ロードできる「Memory」、そして「Options」だ。

この「Options」の内容が充実していて、全部で6つの項目がある。「Key Config」は4つの設定の中から自分の好きなキー操作が選択可能。一度見たアニメを見ることができる「Movie」。「Sound」は、モノラル、ステレオのほかに3Dエフェクトの3種類の中から選べる。「Screen」では、ワイドとノーマルの2つから選択可能。さらに、ゲーム中の「Mission」や「Movie」のON／OFF設定もこの「Options」で可能になっている。

そして余談になるが、このゲームのアクセススピードは非常に速く快適なものになっている。美しいアニメや、迫力のゲームシステムもそうなのだが、こういったプレイヤーのための部分も「攻殻」を魅力的にしている大きな理由の1つなのだ。

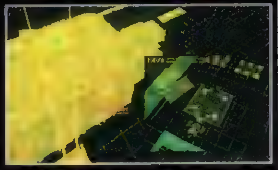
▶KEY CONFIGは、4つの設定が用意されている。

▲テレビに合わせていろいろ設定が変えられるのだ。

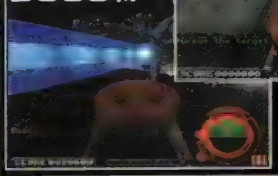
◀一度見たアニメは、見たいときに何度でも見れるようになっている。

MISSION MODE

ゲームの中心となるストーリーモードの流れを紹介しよう。まず現在の状況をアニメで説明（大きな変化などがあった場合のみ）。そして、ミッションシーンが始まり、クリアの条件を解説。そのあとゲーム本編が始まる。エリアボスを倒すと次に進むのだ。



BOSS戦へ



◀ステージごとにボスは違う。多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ。

TRAINING MODE

トレーニングモードは、制限時間があり、時間内にエリアに配置されたターゲットを破壊していく。フチコマをいかにうまく操作（射撃の命中率、スピード、敵の攻撃をいかに避けるか）できるかが問われる。結果はA～Eのランクで評価されるぞ。エリアは全部で6つ用意されていて、やりごたえも十分なのだ。

◀最終エリアでは同型機（黒いフチコマ）との一騎打ちもある。

▶ランクに合わせたムービーが見られるようになっているぞ。

思考戦車"フチコマ"の性能を理解せよ!!

フチコマは壁に張りついたり、ジャンプできたりという特殊な動作が可能な思考型戦車。操作は一見大変そうに感じるだろうが、実際はいたって簡単だ。ここでは、フチコマの基本的な動きと、装備されている3種類の武器について紹介しよう。

レーダーの見方

画面右下の円内を見れば、敵やアイテムがどこにあるのかがわかるようになっている。オレンジで表示された点は敵、もしくは破壊対象物。緑で表示された点は回復アイテムやグレネード。そして白く表示された点は敵の弾となっているのだ。

このゲージで、フチコマの受けたダメージが一目でわかるようになっている。

ここにはグレネードの残弾数が表示される。最大搭載数の3つまで表示される。

✚キーによる操作

✚キーを前後に入れるとフチコマは前後に移動する。しかし、✚キーを左右に入れても左右には移動しない。左右に✚キーを入れるとフチコマはその場で回転をするのだ。この動きは、敵をフチコマ正面の照準内に収めるためには重要だ。回転中の速度は遅いので、この動きをするときは敵の攻撃に注意する必要があるぞ。

▲▶✚キーを前後に入れることによって、普通の通路はもちろん、垂直な壁や柱もスイスイ進んで行けるのだ。

スライド

敵の攻撃をかわすときに多用することになるのがスライド。スライドとは平行移動のことで、正面を向きながら横に移動するのだ。これによって、正面から発射された単発系の武器（ミサイル）などは簡単にかわすことができるぞ。戦ううえで非常に重要な動きなので、早めになれるようにしよう。

初期設定ではLボタンで左、Rボタンで右にスライドするようになっているぞ。

▶敵の攻撃を直前で避けることができる。左右の人差し指はつねにL・Rボタンに置くようにしよう。

ジャンプ

ジャンプはボタンで行うフチコマの基本操作の1つ。水平に発射された敵のバルカン攻撃をかわしたり、道なき道を進むために使用する。天地どちらに張りついているのかわからなくなった場合に使うのも1つの手。

▶どちらが天地かわからなくなったら、とりあえずジャンプボタンを押してみよう。重力によって、脚が絶対に下にくるハズ。

◀ジャンプは敵の攻撃をただ避けるだけが使用目的ではない。ステージによってはジャンプが必然となる場所もあるのだ。

ロックオンミサイル

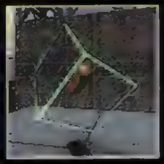
バルカンのボタンを押し続けることによって、フチコマは視界内にいる敵をロックオンする。そしてボタンを離すとロックオンした敵にめがけてミサイルを発射。これがロックオンミサイルだ。破壊力も高いので、ボス戦にはその威力を発揮するはずだ。この兵器は、ロックオン中に敵の攻撃をうけるか、一定時間が過ぎてしまうとロックオン解除となる。

◀最大6つまでロックオンすることが可能。発射後は、追尾して敵を撃破するぞ。

グレネード

フチコマが装備している武器のなかで、一番威力の高い兵器がこのグレネード。使用すると、フチコマの視界内にいる敵に強力なダメージを与えることができる。最大3発までストック可能。

◀着弾と同時に画面が閃光に包まれる。広範囲の敵にダメージを与えることが可能。



◀ステージによっては、グレネードが補給できることもある。

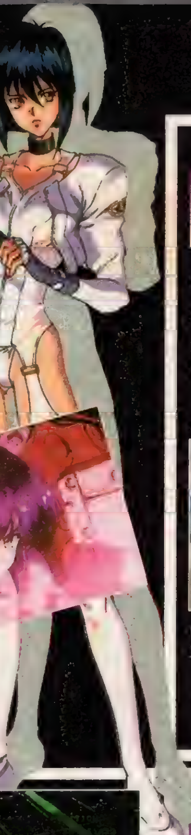
バルカン

残弾制限もなく、フチコマの基本兵器とも言えるバルカン。1トリガーで5連射し、連射能力は優れているものの、威力の方はイマイチ。フチコマの正面にいる敵は、照準を合わせなくても自動的に合わせてくれる利点がある。

◀バルカンを連射し続けたい場合は、ボタンを連打すればOK。

©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.
©Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.

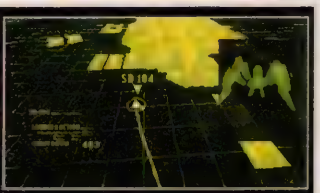
MISSION MODEの中盤までを一挙に公開!!



ストーリーモードではテロリストの制圧や爆弾処理など、いろいろなミッションが待ち受けている。ここからは、ゲームの中盤ともいえるミッション7までのストーリーとボスを公開しよう。

◀ミッションの間に入るアニメは超綺麗!!

MISSION 1
THE BAY AREA



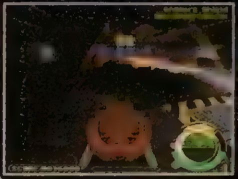
「人類解放戦線」を名乗るテロリストが「メガテクボディ社」のビルを爆破。それを制圧すべく攻殻機動隊が出撃する。最初のミッションは、敵の潜むベイエリアの制圧。拠点となる倉庫の中に入るためには特定の歩行戦車を倒し、4つのキーコードを入手しなくてはいけない。

◀港にはさまざまな機動兵器が待ち受け、フチコマを襲ってくる。

▶この歩行戦車が倉庫を開けるキーコードを持っているのだ。

BOSS STAGE

4つのキーコードを入手して倉庫の中に入ると、敵の大型戦車が待ち受けている。大型戦車は、原作や映画でおなじみの光学迷彩を使用しながら拡散レーザーなどの攻撃を仕掛けてくる。



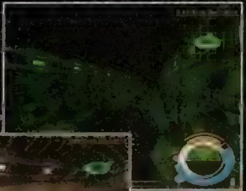
◀特殊効果を駆使して、光学迷彩を表現!!

MISSION 2
THE SEWER

ベイエリアは制圧したが、敵の幹部が下水道を利用して逃げてしまう。主人公は逃げた敵を追撃することに……。

下水道の内部は迷路のように入り組んでいて、光がまったく差し込まない場所もある。そんな場所では、暗視モードに切り替わり画面全体が緑色で表示される。

▶暗視モードの場合は、画面が見づらいので、トラップなどに注意。



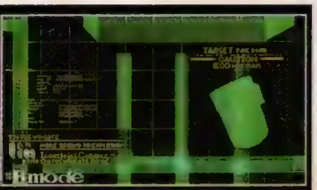
◀下水道の水は流れている。中に入ると脚を取られることになるぞ。

BOSS STAGE

敵の幹部が搭乗するのは、中心から強力なレーザーを放つ砲台のような兵器。下水道の水を利用して電気を流してきたり、ミサイルを発射したり、多彩な攻撃を仕掛けてくる。

◀一直線に伸びるレーザーの威力は絶大

MISSION 3
THE COMPLEX



敵は時限爆弾をコンビナートの3つのエリアに設置して逃走。時限爆弾は巧妙に設置され、連鎖爆発をするようになっている。その威力は半径10kmが焦土と化す。逃げても間に合わないと判断し、攻殻機動隊は時限爆弾の排除をすることになる。

◀時限爆弾はレーダーに赤色で表示される。すばやく排除しよう。

▶時限爆弾は見つけにくいパイプの上などにも設置されている。

BOSS STAGE

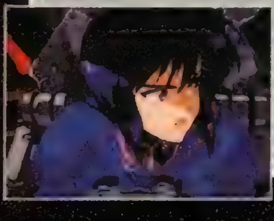
3つのエリアに設置された時限爆弾を排除すると、巨大な思考戦車との一騎打ちとなる。盾のような厚い装甲をした脚でこちらの攻撃をガードをしつつ、攻撃をしてくるぞ。

◀敵の主砲は、広範囲にダメージを与える。

『攻殻機動隊』に登場するキャラクターたち

●草薙素子

●攻殻機動隊を束ねる冷静沈着な公安9課の隊長。彼女の体は、義体化されたサイボーグである。



●バトー

●草薙素子の右腕的存在。彼の卓越した実戦能力は、上層部でも高く評価されている。

●トグサ

●主人公と同じく刑事あがり。攻殻機動隊のメンバーと同様、電脳化はしてあるが、ほぼ生身の体。

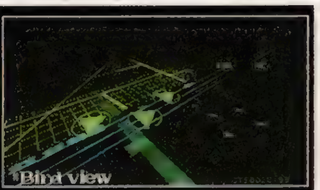
●荒巻部長

●国際テロ犯罪に対して攻撃型の組織を欲し、公安9課を設立。攻殻機動隊の生みの親とも言える。

●フチコマ

●人が搭乗していなくても、単独で作戦を実行できる思考型戦車。人間くさい一面も見せる。

MISSION 4
ON THE SEA



軍の武器庫が荒らされた事件の監視カメラに映っていた男、コードネームゼブラ27が敵のリーダーと判明。一方、実戦部隊の草薙や主人公たちは海上に逃走した敵を追う。敵のいる海上にはヘリから降下し、ボートのようなオプションをつけて戦うことになるぞ。

◀空中からは人型兵器が砲撃をしてくる。

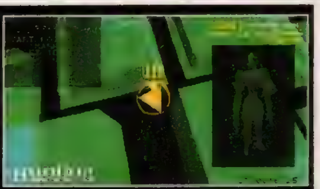
◀ジャンプをしないと抜けられないトラップもあるぞ。

BOSS STAGE

最後は大型高速クルーザーと戦うことになる。左右には護衛艦とも思われる2隻が併走しており、この2隻も撃破しなくてはならない。敵は機銃やミサイルや爆雷で攻撃を仕掛けてくる。

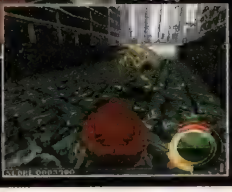
◀まずは護衛艦を撃破しないといけない。

MISSION 5
THE OLD CITY



映画版「攻殻機動隊」で登場した、香港のような町並みの旧市街地へ、敵の人型兵器（サイボーグ）が逃げ込んだ。しかもその人型兵器は、光学迷彩を装備している。交戦しては消える人型兵器を追いつめようとするが、行く先々にはさまざまな敵が待ち受けているのだ。

◀空には爆撃機が何機か飛行し、多数の爆弾を落としてくる。



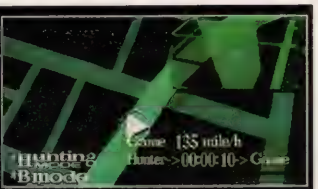
▶濡れた路面に注目してほしい。歩くと水しぶきや波紋が出るぞ。

BOSS STAGE

人型兵器なだけにキックをしてきたり、手榴弾のようなものを投げつけてきたり、今までのボスとはひと味違った戦いが繰り広げられる。すばやい動きで攻撃をかわして襲ってくるぞ。

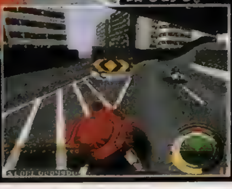
◀光学迷彩はレーダーにも映らないのだ。

MISSION 6
THE SPEED WAY



ハイウェイを時速208kmという高速で疾走するテロリストのトレーラーを都市に入る前に停止しなくてはならない。このミッションでのフチコマは、車輪を使い移動することになる。ハイウェイには、敵の乗ったバイクや装甲車が行く手を阻んでくるぞ。

◀選択した道によっては、工事中で完成していない道路もある。



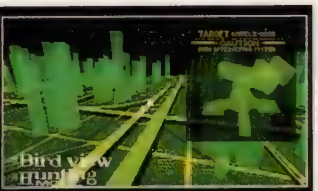
▶ハイウェイにはいくつもの分岐路がある。どちらに行くかは自由

BOSS STAGE

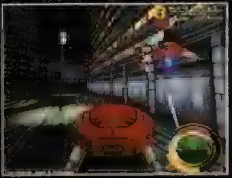
トレーラーの荷台部分には、2つの兵器が取りつけられている。1つは巨大なハンマーのような兵器。そしてもう1つはレーザー砲。まずはこれらの兵器を破壊しないといけないのだ。

◀高速で行われるバトルは迫力満点。

MISSION 7
THE CITY



物資の搬入経路から超高層のタワービルがテロリストの拠点らしいことがわかった。だが、攻殻機動隊がタワービルに突入しようとした矢先に、ニューポートシティ全域でテロ活動が起こる。見え見えの陽動作戦だが、とりあえずテロを先に鎮圧しに向かうことに…。



▲ビルの壁をはって攻撃してくる敵も…。

◀この兵器を4つ捜しだし、排除すればOKだ。

BOSS STAGE

ビルの上や高速道路上に設置された4つの兵器をすべて排除すると、空から巨大な戦車が現れる。火炎放射機やジャンプ攻撃のほかに、フチコマを吸引してから爆弾を放出したりもする。

◀爆弾は広範囲に放出してくる。

フチコマの動きについて

中盤にさしかかると敵の攻撃がだんだん激しくなり、フチコマの基本的操作だけでは対処できなくなってくる。そこでフチコマが行える特殊移動法についていくつか説明しよう。

まず✚キーをナナメ上に入れると前進しながら回転する。これは自動車で走りながらハンドルを左右に切ったときと同じ動きだ。また、✚キーをナナメ下に入れると、後退しながら回転する。この回転運動は、ただ✚キーを左右に入れて回転するよりも短時間で回頭することができ、敵が背後に回り込んだときなどに活用できるのだ。そして✚キー左＋R、または✚キー右＋Lを同時に押すことによって、フチコマは視界の中心を見ながら円移動をする。この動きを実行することによって、敵の背後に回り込むも可能だ。円運動は、ボス戦などでとくに活用できるので、絶対に覚えておきたいテクニックなのだ。

制作者が語る『攻殻機動隊』

士郎正宗先生ファンが作ったからこうなったんです!!

──アニメーションやシステムや音楽、すべて凝っていますが、この辺のこだわりは？

SCEI：スタッフたち全員が士郎正宗先生のファンだったんです。この辺の気持ちがゲームへのこだわりとなって出ていると思います。

──ゲームでは、フチコマは「張りつき」ますよね。原作にはない、張りつきという要素を、どうして入れようと思われたのですか？

エグザクト：最初は原作通りフチコマのお尻からワイヤーを出してアクションをさせようかと思っていました。しかし、後ろ（お尻）からワイヤーを出すと、どこにワイヤーを引っかけるのかが画面内では見えませんよね。いちいち後ろを向いてワイヤーをつけるところを確認し、ワイヤーを撃って移動する……そんな爽快感をそぐようなことはしたくはなかったんです。つまり、ゲームとしての爽快感を優先させるために「張りつき」という独自のアクションを採用したわけです。

──ACTは爽快感が大切ですもんね。

エグザクト：ええ。フチコマのバルカンの照準にしても爽快感をそがないように、敵が視界の中心にいたら上下に合わせなくても自動的にロックして当たるようにもしました。とにかく操作感覚を簡単にして、ゲームファンだけではなく、原作ファンでも楽しめるようにしたかったんです。

──自機が「張りつく」という、まったく新しい要素を入れたことで、今までのACTとはまったく違った苦労が出てきたと思います。その辺をお聞きしたいのですが。

エグザクト：まずマップの概念がまったく変わってしまったことが挙げられます。「張りつく」ということは、つまり「すべてが床」になりますよね。ですから、敵の配置などには非常に気を使いました。まさに試行錯誤の連続で、ステージもいろいろ作ってみて最終的には全部で20くらい作ったんです。その中から、いろいろ凝ったステージの中を厳選したので、ぜひともいろいろな場所に張りついて楽しんでほしいですね。

──とくに苦労したステージはどこですか？

エグザクト：全ステージ苦労です（笑）。まあ、プログラム的に一番苦労したのはミッション6ですね。あの高速ステージでは、分岐路がいくつかあるんですが、フチコマが進んだ方に敵がちゃんと追ってくるようにするのが大変でした。

──逆にお気に入りのステージはありますか？

エグザクト：個人的に気に入っているのはミッション3の、時限爆弾を処理するステージです。これが一番「攻殻機動隊」らしくありませんか？

──オプションが充実していますよね。例えば一度見たアニメーションがセーブできて何度でも見られるとか……このこだわりはなんですか（笑）。

エグザクト：やっぱりあの美しいアニメーションは何度でも見たいじゃないですか。ユーザーの立場になって考えれば、オプションというのは自然に充実してくるものだと思います。

──美しいオープニングアニメーションや挿入されているアニメーションは単体でLDやビデオで発売はされないんでしょうか？

SCEI：今のところ考えていません。ですからこのソフトを買って見ることしかできません。

▲SCEIメンバー。左より山元哲治氏（プロデューサー）、澤口健二氏（山元グループ所属、ディレクター）、中井直人氏（サウンド）。

──ユーザーに「ここだけは見てほしい」というところはありますか？

エグザクト：最終面まで行って、最後のボスをみてほしいですね。あの演出は自信あります（笑）。

──トレーニングモードで見られるアニメーションはコミカルで楽しい作品が多いですが、内容は北久保さんが考えられたんですか？

北久保氏：いえ。あれは士郎正宗さんのアイデアなんです。見る人が見たらわかるはずです（笑）。

──ゲーム中、原作には登場しなかったオリジナルの兵器などが登場しますが、あれらも士郎正宗先生がデザイン作品されたのですか？

SCEI：アイデアからデザインに至るまで、士郎正宗先生が関わっています。ご多忙なので、FAXでのやりとりが多かったですが。

──最後になりますが、ユーザーにメッセージをお願いいたします。

エグザクト：このゲームは、アニメーションムービーや音楽だけを見られがちですが、それらを個別に見ずに、全部総合した「攻殻機動隊」という1つのゲームで見てもらいたいです。

北久保氏・SCEI：同感です。

──本日はお忙しい中、ありがとうございました。

▶エグザクトメンバー。左より太平俊充氏（デザイン）、山本浩氏（プログラム）、三枝浩行氏（ディレクター）、豊田和紀氏（プログラム）

▶北久保弘之氏。「攻殻機動隊」のアニメーション監督。OVA「ジョジョの奇妙な冒険」や劇場映画「老人Z」などを手掛ける。

●士郎正宗先生からのコメント

俗にいうマルチメディア展開には、作品を通して製作者同志の"対話"があり刺激になっておもしろいという一面がある。映画版は漫画版に対する押井氏の"返事"であった。その映画版の試写会で、エグザクトの諸氏と初めて会った。

今回このゲーム版では、複雑な対話の構図がある。押井氏の"返事"を横目でにらんでの「漫画版に対する北久保氏の返事」と、映画版と漫画版双方に対するエグザクト社の返事、さらにアニメパートとゲームパートのにらみ合いである。

アニメパートはさまざまな制約上、北久保氏に作家性よりも職人性を要求しているが、コンセプトなど、僕よりも「士郎正宗らしい」仕上がりになっている。漫画版より美しい絵がフルカラーで動いて音も出るのだから、「通常アニメ化された漫画家、そのファンから出る苦情」などは今回もないはずだ。きわめて贅沢な内容なので、是非ともメイキングビデオで観賞していただきたい。

ゲームパートはフチコマのお尻をながめ続けること以外は映画版的要素が色濃い。完成度の極めて高いポリゴン空間は、通り過ぎるにはあまりに惜しい美しさだ。また着弾、水しぶき（水たまりで横移動したときなど）、爆発やレンズフレアなどなどエフェクトも安定して美しい。「酔う～」人にはオススメしにくいが、『ジャンピングフラッシュ！』同様高い完成度であり独特の空気がある。ゆっくり観賞できないステージもあるが、できればこの世界を満喫して頂きたい。プレイ感や難度設定もさすがというしかない。

個人的には、2つのパートがより融合した形の方が好みだが、これはこれで流れにリズムがついてよいのかも知れない。シューティングということもあって複雑な仕掛けや謎解き、ドラマなどシナリオ的な厚みが無いがそれも士郎正宗的といえるかもしれない。各パート共極めて優れた仕上がりであり、このようなスタッフが「攻殻機動隊」を扱ってくれたことには感謝するほか無い。自分の持ちネタであるにも関わらず今回物理的原因で参加出来なかったのが残念だが……（参加していたらムチャクチャになっていたかもね）。スタッフのみなさんお疲れさま、そしてありがとうございました。また縁があったら会いましょう。読者・プレイヤーのみなさんは冷静・正確かつアグレッシブなフチコマと化し、9課の天才新人として素子先生にほめられるようにがんばって楽しんでください。

1997.4.17　士郎正宗

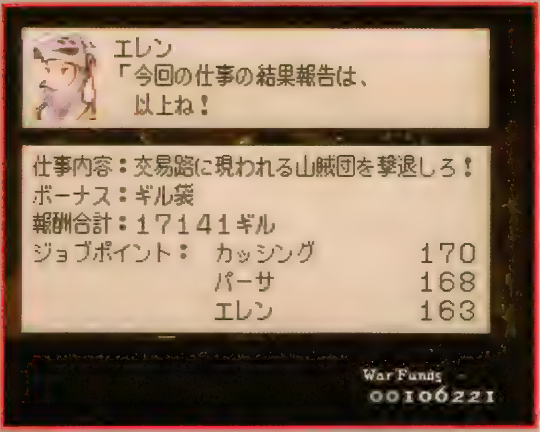
▲士郎正宗先生が描く数々の作品は、細かい描写や設定で幅広いファン層を持つ。

緊急報告 儲け話を極めろ！

ゲームをシナリオに沿ってプレイするだけで30時間は超えであろうこの「ＦＦＴ」のプレイ時間を、もっと増やすであろう要素が、この〝儲け話〟だ。各地を転戦するラムザたちの耳に、酒場の親父がそっとささやく儲け話。成功するか、失敗するかはキミのキャラのパラメータと〝運〟次第だが、ここに成功率を飛躍的に上昇させる秘訣をお教えしよう。……と大きなことをいってみたが、実はこれは簡単なことなのだ。

この儲け話というのは、大まかに３つに分かれる。それぞれ成功のために重視されるパラメータが、魔力の場合、体力の場合、そのどちらでもない場合の３つだ。儲け話は、これらのパラメータと、運によって成功、失敗を判定する。ちなみに成功にも２種類あって、大成功と成功がそれだ。成功はＪＰやギルは手に入るが、財宝は手に入らない場合で、大成功は財宝（または大金）も手に入る場合をいう。そして成功の場合は、一定時間がたつと再度チャレンジ可能となる。

また、大成功時に手に入る財宝は、ランダムに決定され、高価な宝石から、珍しい武具、果ては奇妙な書物までさまざま。何度もロードを繰り返して、自慢の財宝コレクションを集めるのが、このゲームの２つめの楽しみ方なのだ。珍しい宝を見つけた方は、68ページ下段の「ＦＦＴ」係まで、ＦＡＸまたは郵便で御一報を。究極の財宝オークションを近日開催予定となっております。



魔力重視

●「山賊の罠」(ドーター)
●「交易船をサルベージせよ」(ザランダ)

上記２つの儲け話や、いかにも魔力を必要としそうだという儲け話には、MPの多い魔道士系のキャラを中心に派遣。こうすれば大成功する確率がグーンとUP！

体力重視

●???

力の要りそうな儲け話には、HPの高いキャラを中心に派遣しよう。また派遣されたキャラクターは戦闘に参加できないので、その間はランダムバトルでレベルUPがかかしこいプレイのやり方。主力メンバーが抜けると戦闘がキツイし……。

傾向なし

●「ザランダ特使館」(ザランダ)

上の２つのどちらか迷うときは、両方を取り入れたバランスのいいパーティを派遣しよう。また、派遣前セーブして、結果が気に入らないときにはロードしてやり直すのが、貴重な財宝を数多く手に入れるコツ。財宝がギル袋じゃあ寂しいもんね。

緻密な設定と高い自由度が圧倒的人気を博した超大作「ＦＦＴ」。今回は悩んでいる人のためのバトル別戦闘ガイドや、楽しいサブイベント〝儲け話〟まで、空前絶後の大迫力でキミに迫る!!

Final Fantasy TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス

 ©スクウェア

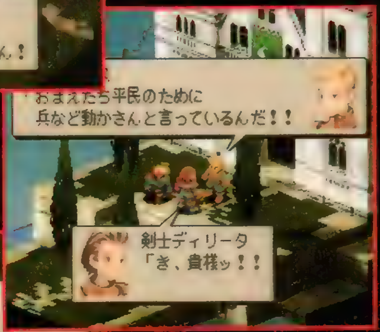
サウンドノベル「空想魔学小説」とは?

財宝の中で書物と呼ばれるものがある。その中に、サウンドノベルというものが現在確認されている。これは本なのだが、読むと不思議なストーリーが体験できる。写真はその中の1冊“空想魔学小説”のもの。すべてを見つけて不思議なストーリーを楽しもう。

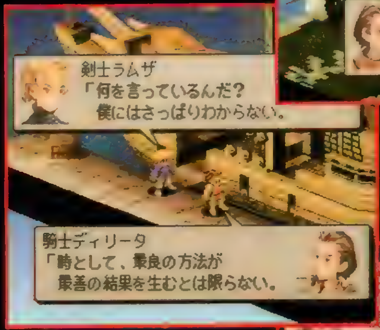
これが噂の

サウンドノベル

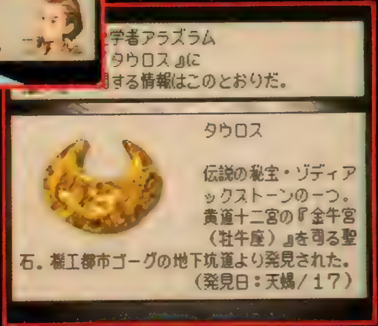
王女誘拐



身分の差



ディリータ



聖石

儲け話から魔法まで細かいところを徹底解説! 全16バトル詳細ガイドも完備!

ファイナルファンタジータクティクス

発売中 1Dバトル RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)

マキシマム

MAXIMUM

初心者もこれで安心！ FFTバトルGUIDE ver.2.0

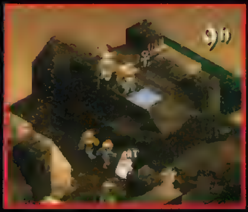
『ＦＦＴ』発売から１週間。きっと多くのプレイヤーが、獅子戦争の真実を探る冒険に没頭していることだろう。でも、中には新たな４Ｄバトルに手を焼いている人もいるのでは？　そんな人のためのアドバイスを御届けしよう。

PART 1 チェックポイントあれこれ

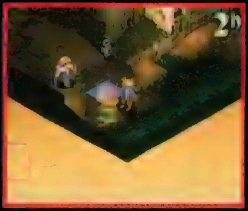
今回は、苦戦した場合の対処法を中心に解説していこう。今回紹介するポイントを守っていれば、少なくとも序盤から中盤にかけてのバトルはバッチリいけるはず!! ちょっとしたコツだけどね。

1 敵のタイプに応じたジョブ選択

敵と味方の平均レベルはそう変わらないのに、どうしても勝てない。そんな場合は転職して挑んでみるのも１つの手。このとき重要なのは、敵のタイプを把握し、有利に戦える組み合わせを考えること。例えば敵がナイトやモンクなどの接近戦中心の編成なら、こちらは黒魔道士や弓使いを主力に離れた間合いからの攻撃を心掛ける。逆に敵が遠距離攻撃重視なら、今度はスピードが速く、移動力の高いシーフや見習い戦士を中心にして、序盤から一気に間合いを詰め、混戦に持ち込む。要は敵の弱点を突くことだ。



◀離れている限りナイトの剣も単なる飾りでしかない。



◀間合いを詰めて囲んでしまえば魔法も怖くはない。

2 戦場に応じたアビリティ選択

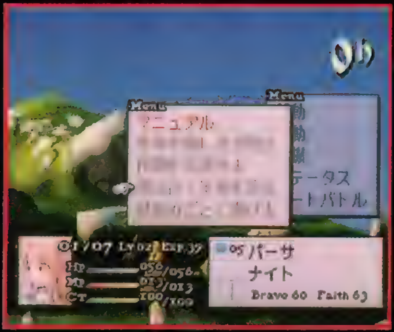
敵のタイプに応じた編成に加え、もう１つ考えておきたいのは戦場に応じたアビリティ選択。この場合のアビリティは、主にムーブ・アビリティのこと。つまり、戦場ごとにもっともスムーズに動ける方法を模索するのだ。例えば起伏の激しい地形なら“Ｊｕｍｐ＋～”系、平坦な地形なら“Ｍｏｖｅ＋～”系、そして湿地帯や、沼、泉などが多い地形ならば“水上移動”や“移動距離地形無視”をつけるわけだ。移動力で敵を上回れば、背後や側面を突く機会も増える。ちょっとした配慮だが、これはけっこう重要。こんな配慮が勝利を呼ぶ。

◀敵が屋根の上にいる場合などはＪｕｍｐ系が有効

◀水深の深い場所での戦闘では“水面移動”が不可欠

3 オートバトルを試す

マニュアル操作で勝てないときは、オートバトルを試すのも悪くない。『ＦＦＴ』のオートバトルは割と賢いので、使い方によってはかなり便利。特にバトルの仕組みがまだよく飲み込めていないプレイヤーの場合、序盤のいくつかの戦いをオートにして、流れを見るだけでもずいぶん勉強になるはずだ。



◀設定は“消え行く生命を救え”がオススメ。経験値稼ぎのバトルもコレでいける。

4 散開、密集の有利不利

敵の編成によって、序盤の配置を工夫するのも意外と重要だ。例えば黒魔道士中心の敵の場合、ある程度散開した方が、魔法の被害を押さえられる。逆に戦士系中心なら、密集していた方が各個撃破されにくいので有利となる。また、配置の工夫次第では、先制攻撃をかける機会も増える。まず最初に主導権を握ってしまおう。

◀敵の初期配置と移動距離を念頭に置けば、先制するための配置はおのずと見えてくる。

5 障害物を利用する

敵の主力が弓使いやアイテム士などの間接攻撃タイプの場合、障害物を利用するように戦うといった配慮も必要だ。銃や弓・自動弓を用いた攻撃は、間に障害物を挟んでやるだけで命中率が極端に低下する。平坦な地形では使い辛いと思うかもしれないが、そういうときは敵キャラクターを障害物として利用すればＯＫだ。

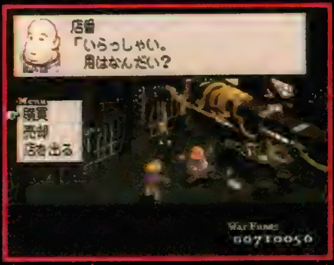
◀弓は放物線を描いて飛ぶが、銃は直線軌道。ちょっとした障害で命中率はガタ落ち。

PART 2 モンスター

一般的な戦闘のポイントに続いて、ランダムバトルエリアで出会うモンスターに関するお得な情報も紹介しよう。ランダムバトルエリアは、単なる経験値稼ぎだけでなく、様々なメリットがあるぞ!! 以下のポイントをチェック。

6 毛皮骨肉店とは?

町には酒場、ショップ、そして戦士斡旋所の3つの店が存在するのはご存知の通り。だが、実は貿易都市にはこのほかにもう1つ、秘密の店が存在する。それが毛皮骨肉店だ。ここには、シーフのアビリティ"密猟"を使って倒したモンスターが送られ、それを基にアイテムが作られる。これらのアイテムは通常の半値で購入できる。当然、モンスターによって完成するアイテムは大きく異なる。しかも、中にはこの店でしか入手できない特別なアイテムもあるとか。これは楽しみだね。

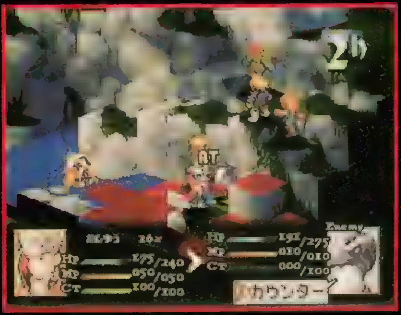


7 モンスターの卵をチェック!

以前にも紹介したように、この作品では話術士のアクションアビリティ"勧誘"を使うことで、モンスターを仲間にできる。そして、仲間になったモンスターは、人員にゆとりがあると卵を産むのだ(モンスターはつがいである必要はない)。通常、卵から生まれるのは親と同じモンスターである。しかし、ときとして姿は親と同じでも、色違いの別種が生まれることがある。もちろん単に色が違うだけでなく、能力なども微妙に異なる。特にチョコボなどは、色違いが生まれるとかなり便利だ。

8 勧誘のポイント

話術士の"勧誘"は、使い方によっては鍛え上げた戦士系ジョブの一撃にも勝る強力な武器になる。なにしろ、それまで敵だった相手が、自分の側に寝返るのだから。敵の戦力を減らして、なおかつ味方の戦力アップ。まさに一石二鳥の攻撃と言える。だが、どんな相手でも"勧誘"できるというわけではない点に注意。例えばシナリオの進行上重要な役割を果たす敵などは、絶対勧誘できない、ということ。それではここでコツを1つ。普通に勧誘すると成功率はかなり低いが、チャーム中の相手を勧誘すると成功率がグーンとアップするぞ。これをうまく使って、シーフと話術士のコンビでガンガン勧誘しよう。これで全モンスターの仲間化にもメドがたつというもの。ちなみに仲間にしたモンスターは戦士斡旋所で名前を変えることができるぞ。

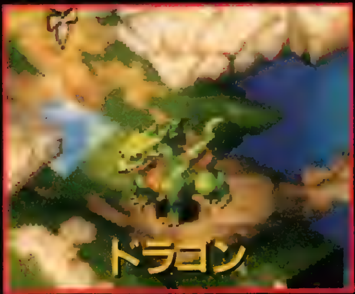


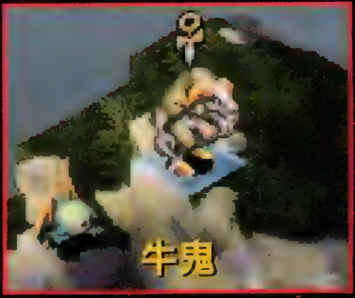
▲"勧誘"は、なるべくならばチャーム後に。そうしないと確率が低いこと、低いこと……。

▲話術士以外のジョブでモンスターを"勧誘"する場合は、"まじゅう語"をセットする必要がある。

9 序盤のオススメモンスターは?

勧誘の話が出たついでに、序盤～中盤で仲間にすると便利なモンスターをいくつか紹介しておこう。まず筆頭はやはりチョコボ。攻撃力はそれほど高くないが、MPなしに自分の周囲の仲間のHPを回復できる"チョコケアル"は便利。また、乗り物としても使える点も捨てがたい。さらに卵から黒チョコボが生まれれば、2章のあるマップが非常に楽になるぞ!! 次に純粋に戦力として役立つモンスターとしては、序盤屈指の攻撃力を誇るドラゴンがオススメ。HPもかなり高いので、パーティの盾として十分な働きが期待できる。このほかでは、趣味の領域に入るがグールと牛鬼あたり。アンデッド系のモンスターは、戦闘不能になっても一定時間後には復活するので、ランダムバトル時などに、何度も攻撃を加えてJPをかせぐのが通のプレイ……かも。ただし、シナリオバトルでは、たいして役に立たない。牛鬼もパワー・HPはあるので、パーティの盾として使うというプレイに有効。ただ、これはあくまでも一例。キミなりのパーティを作り上げよう。





これでどんな状態も大丈夫!

隔週フロムJ

97年6月4週版

今週のテーマ　攻撃タイプ別転職ガイド!　徹底解析!!　魔法関係ジョブ!!

最前線で敵を叩くバトルの要!!

直接攻撃系ジョブ

- 見習い戦士
- ナイト
- モンク
- シーフ
- 風水士
- 竜騎士
- 忍者
- 侍

常に最前線に立ち、ときには斬り込み役として、またあるときはパーティの盾として、様々な活躍を見せるバトルの要。だが、同じ直接攻撃系といっても、ジョブごとの特性はかなり異なる。例えばナイト、モンク、侍は完全近接攻撃型、シーフはかく乱型、そして遠距離からの攻撃バリエーションが豊富な忍者、風水士、竜騎士は万能型という具合に分類可能。細かく分類すれば、各々のタイプに有効な戦術やアビリティは、当然違ってくる。そこで今回は、まず共通する項目に絞ってレクチャーを進める。細かいタイプごとの解説はいずれまたの機会に行いたい。まずは基本を理解しよう。

有効なアビリティ

- Move+1
- Move+2
- カウンター
- 攻撃力UP
- 精神統一
- 二刀流
- 両手持ち
- 潜伏

●側面・背後を突く!

近接攻撃の基本は敵の背後、側面から攻めること。与えるダメージに大きな違いはないが、回避率が影響される点が大きい。攻撃を的確に当てるためにはしっかり守りたいポイントだ。さらに、反撃を受ける確率や、クリティカルの出やすさなども、微妙に変わってくるようだ。

◀敵にひらりと身をかわされるのはかなり悔しい。的確に当てるためにも背後から叩け!!

●有利なポジションを取る

地の利を生かすことも戦闘では重要。しかし、これは地形効果のことではない。基本的に地形は移動力に影響するだけで、回避率や攻撃力には変化がないからだ。重要なのは戦いやすい場所をキープすること。例えば扉の出口のように、敵1に対し複数で攻撃できる場所が理想的だ。

◀正々堂々一対一などにこだわることはない。要は楽に勝てるポジションを押さえるのだ。

●単独での攻撃を避ける

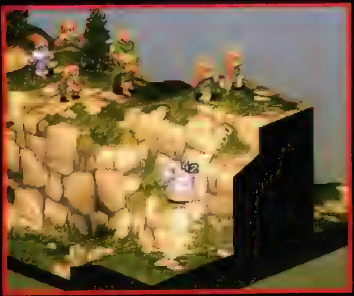
バトルを有利に進める最大のポイントは、大勢で1人を攻めること。逆にいえば、味方のキャラクターが単独で孤立するような事態は極力避ける配慮が必要だ。能力の高いキャラでも、周囲を囲まれ逃げ場を失ってしまえば、案外簡単に倒されてしまう。突出のし過ぎは控えよう。

◀囲まれた状態では、逃げられないだけでなく、ケアルなどの回復魔法も使いづらい。

戦術に広がりを持たせる名脇役

間接支援系ジョブ

- アイテム士
- 弓使い
- 話術士
- 吟遊詩人
- 踊り子



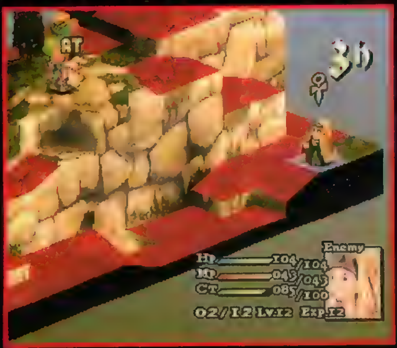
反撃を受ける心配のない場所からの間接攻撃や、特殊な効果を引き起こす技能によって戦闘を有利に運ぶ間接支援系。局面によっては、純粋な戦闘系キャラよりも役立ってくれることも多い。苛酷なバトルを勝ち残るためには、なくてはならないバイプレイヤーといえるだろう。間接支援系も直接攻撃系と同様、ジョブによってメインとなる役割はかなり異なる。弓使いは攻撃型、話術士、吟遊詩人、踊り子は戦闘補助、アイテム士は支援型といった感じだろう（アイテム士と話術士は、銃を装備すれば弓使いとほぼ同等の働きもできる）。ここも例によって、共通性の高い基本項目に絞って解説する。

有効なアビリティ

- Jump＋1
- Jump＋2
- 高低差無視
- 重装備可能
- 矢かわし
- オートポーション
- 風水返し
- ショートチャージ

●高地をキープする

間接支援系の最大のポイントは、なるべく高いポジションを押さえること。弓や銃などの間接攻撃武器は、高地から攻撃すると通常よりも射程距離が伸びる。逆に低地から高い場所を攻撃する際は射程が短くなるので、二重の意味で有利になるのだ。また、低地から高地へ移動する場合、移動力もより多く必要となるため、敵の接近が遅れるというメリットもある。



◀"Jump＋〜"系のアビリティをつけて、より高い場所への移動を可能にするとグッド。

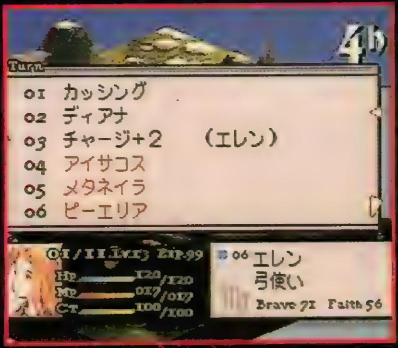
●障害物のチェック

弓や銃での攻撃、そして"アイテム投げ"などは、ターゲットまでの軌道に他の障害物が入らないようにすることも重要。障害物があると、命中率が下がってしまうからだ。下手をすると、敵を狙ったはずなのに、軌道上に味方がいたために、その味方に攻撃が当たってしまうという事態も起こりうる。ターゲット選択前に、命中率をチェックする癖をつけるのが大切だ。

◀敵にカーソルを合わせてみて、命中率が0%のときは、障害物がある証拠。

●ターゲットの行動を把握

これは主に弓使いにとって重要なポイントだが、弓使いは序盤戦の主力でもあるので、あえて触れておこう。弓使いは"チャージ"によって攻撃力を増すことができる。しかし"チャージ"は魔法同様、一定の時間を必要とする。つまりその間に敵が動いてしまえば、まったくの無意味になってしまう。"チャージ"はターゲットの行動順序を考えて!!

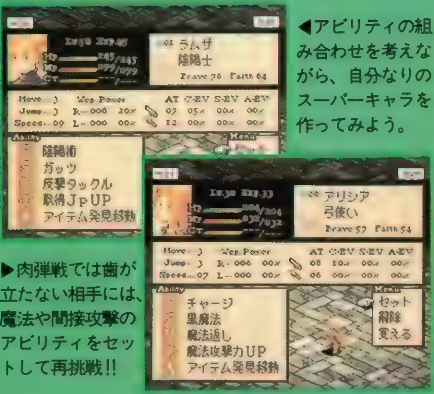


◀コマンド選択時に、✚キーを左（または右）に入れてターゲットの行動順を確認!!

アビリティは世界を救う!

「ＦＦＴ」では、各ジョブ固有のアクションアビリティ以外は、どんなアビリティをつけるかは完全にプレイヤーの自由。そのため、同じジョブでもプレイヤーの個性に応じ、まったく異なったキャラになるのが面白いところ。ナイトや侍に"黒魔法"や"召喚"をセットして、魔法剣士を作るのもいいし、召喚士に"算術"をつけて、ほとんどの魔法が使えるスーパーウィザードにするものいい。あるいは、弓使いに"格闘"のアビリティをセットして接近戦、遠距離攻撃の両方が可能な万能戦士を育てるのもまた面白い。プレイヤーのアイデア次第で、様々な可能性が開けてくる。

また、一見勝てそうもない敵でも、アビリティの組み合わせを変えてみれば、あっさり勝ててしまう場合もある。レベルを上げてゴリ押しするもの悪くはないが、アビリティの使い方に工夫を凝らせば、バトルもより楽しくなること間違いなし!!



◀アビリティの組み合わせを考えながら、自分なりのスーパーキャラを作ってみよう。

▶肉弾戦では歯が立たない相手には、魔法や間接攻撃のアビリティをセットして再挑戦!!

神秘の力を縦横無尽に駆使する!!

魔法系ジョブ

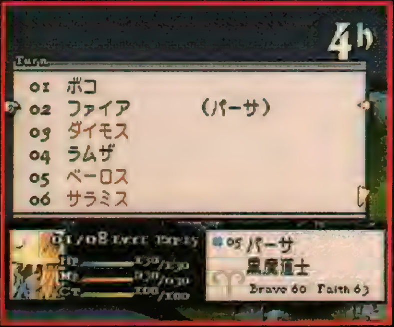
- 白魔道士
- 黒魔道士
- 時魔道士
- 陰陽士
- 召喚士
- 算術士

新たなバトルシステムの採用により、従来のシリーズとは異なった戦術が要求される「ＦＦＴ」。その中でも、もっとも変化が大きいのが魔法系ジョブといえるだろう。魔法発動までのタイムラグ、高低差による効果範囲の変化など、新たに考えなければならなくなった要素は数多い。だがその分、戦術的な面白さが、満喫できるようになったのも事実だろう。魔力に頼るのではなくアタマで勝負する魔法戦闘は、従来の作品にはなかった興奮を感じさせてくれる。

また、魔法の覚え方の変化なども見逃せない。「ＦＦＴ」では、個々の魔法がアビリティと同じ扱いであるため、戦闘で蓄積したＪＰと引き替えに覚えていく。つまり、プレイヤーさえその気になれば、弱い魔法は無視して、いきなり最高レベルの魔法を覚えることも可能なのだ。もっとも、高レベルの魔法はタイムラグが長く、ＭＰ消費も激しいので、状況によっては不便なこともある。いつ、どんな魔法を覚えるのか？　ここでもアタマが大事になるぞ!!

●ＣＴを的確に把握

まずもっとも重要なのはＣＴのチェック。これを忘れると、攻撃魔法が発動する直前に敵が動いて、味方を巻き添えにしたり、あるいは回復魔法が発動する前に、敵の直接攻撃でトドメを刺されたりといった事態を招いてしまうぞ。



◀使用する魔法にカーソルをあわせ、✚キーを左（または右）に入れて発動時期を確認。

●高低差をチェック

個々の魔法には一定の効果範囲が存在する。これは平面的ではなく、高さも決まっている。例えば、ファイアはターゲットの周囲４パネル、上下１ｈ以内が効果範囲となる。この高さの概念は意外に忘れがちなので注意しよう。

◀敵と隣り合っていても、段差があれば攻撃魔法に巻き込まれなくてすむ場合もある。

●ターゲットの属性確認

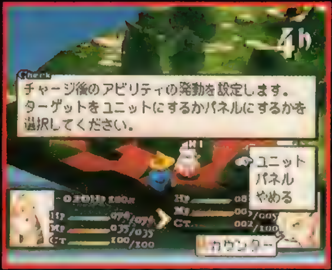
魔法で忘れてはならないのがターゲットの属性。例えば火属性のモンスターであるボムに対して、火属性の攻撃魔法〝ファイア〟をかけてもダメージにはならない。それどころか、逆にＨＰを回復させてしまうのだ。

◀モンスターには、それぞれ弱点、吸収などの属性特性がある（くわしくは69ページ）。

●対象選択のポイント

魔法はターゲットをユニット、パネルの２種類から選択できる。ユニットの場合、ＣＴの間にターゲットが移動した場合、効果範囲もそれに合わせて移動する。外れる心配がない代わりに、味方を巻き込む危険があるわけだ。この指定法は、ＣＴが長くかかる魔法などに適している。ポイントは、なるべく相手の移動範囲に味方が入らないような状況で用いること。まあ、最後の敵に対するトドメの一撃、といった場合は味方が少々巻き込まれようと気にする必要はないけどね。

一方パネルを選択した場合、味方を巻き込む心配はないものの、発動した瞬間にはすでに敵が逃げていたという事態も起こりうる。そのため、この方法は敵が動けないときや、比較的ＣＴが短い魔法を使うときに適している。また、敵の動きを予測して、移動先と思われるところに魔法を〝置いておく〟のも面白い。



◀どうしても外したくない一撃はユニットを選択するのが無難。

◀移動範囲が限られる状況では、パネル指定の方が有利かも。

●リフレクで距離を延長

離れた敵を攻撃する際に有効なのが〝リフレク〟。従来は魔法をかけた相手に直接反射する効果だったが、今回は魔法をかけた相手と反対方向に〝受け流す〟ような効果に変化している。これをうまく使えば、戦術の幅が広がるぞ!!

◀リフレクによって受け流された魔法は高低差を無視して進む。

白魔道士

パーティの生命線として、長期戦ではなくてはならない存在。アンデッド相手にも頼もしい

オススメアビリティ

- ケアル
- レイズ
- エスナ
- ウォール
- リジェネーター
- 魔法防御力UP

回復の速さという点ではアイテム士に劣るものの、大勢の味方をいっぺんに回復できるという長所は捨てがたい。ポイントは、チャージによるタイムラグを考えて、従来のシリーズよりもやや早めのタイミングで魔法を使うこと。混戦状態で、敵も一緒に回復させないように注意。

魔法名	射程	範囲	垂直	MP	SP	属性	付加	効果
ケアル	4	2	1	6	25	—	—	HPを回復
ケアルラ	4	2	1	10	20	—	—	HPを回復
ケアルガ	4	2	2	16	15	—	—	HPを回復
ケアルジャ	4	2	3	20	10	—	—	HPを回復
レイズ	4	1	—	10	25	—	—	戦闘不能回復
アレイズ	4	1	—	20	10	—	—	戦闘不能回復
リレイズ	3	1	—	16	15	—	レ	戦闘不能になっても、一定時間後回復
リジェネ	3	2	0	8	25	—	ジ	HPを徐々に回復する
プロテス	3	2	0	6	25	—	プ	直接攻撃から身を守る
プロテジャ	3	2	3	24	15	—	プ	直接攻撃から身を守る
シェル	3	2	0	6	25	—	シ	魔法から身を守る
シェルジャ	3	2	3	20	15	—	シ	魔法から身を守る
ウォール	3	1	—	24	25	—	プ・シ	武器と魔法の攻撃から身を守る
エスナ	3	2	2	18	34	—	—	障害ステータスを解消する
ホーリー	5	1	—	56	17	聖	—	神聖な光で攻撃する

回復系のアビリティは全部覚えるようにしよう。特に"ケアル""レイズ""エスナ"は不可欠。

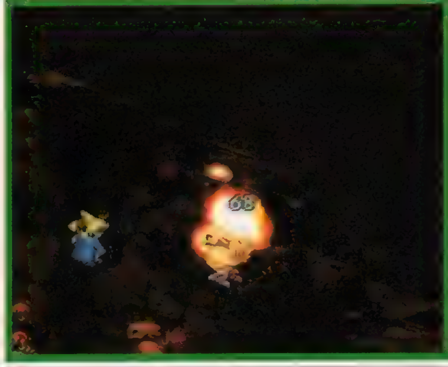
黒魔道士

強力な攻撃魔法の使い手。序盤から終盤までパーティの主力メンバーとして活躍が可能

オススメアビリティ

- ファイア
- サンダー
- ブリザド
- 魔法返し
- 魔法攻撃力UP

シリーズを通してバトルの主役を担ってきた黒魔道士。序盤のシナリオの条件戦闘で、短期決着を狙う場合などは特に頼もしい存在だ。また、今回は"ファイジャ""サンダジャ"などの"ガ"のクラスを凌駕する超上級魔法が新たに登場しているもの大きな魅力である。



魔法名	射程	範囲	垂直	MP	SP	属性	付加	効果
ファイア	4	2	1	6	25	炎	—	炎で攻撃
ファイラ	4	2	2	12	20	炎	—	炎で攻撃
ファイガ	4	2	3	24	15	炎	—	炎で攻撃
ファイジャ	4	3	3	48	10	炎	—	炎で攻撃
サンダー	4	2	1	6	25	雷	—	稲妻で攻撃
サンダラ	4	2	2	10	20	雷	—	稲妻で攻撃
サンダガ	4	2	3	24	15	雷	—	稲妻で攻撃
サンダジャ	4	3	3	48	10	雷	—	稲妻で攻撃
ブリザド	4	2	1	6	25	冷気	—	氷で攻撃
ブリザラ	4	2	2	12	20	冷気	—	氷で攻撃
ブリザガ	4	2	3	24	15	冷気	—	氷で攻撃
ブリザジャ	4	3	3	48	10	冷気	—	氷で攻撃
ポイズン	4	2	2	6	34	毒	—	体内に毒を発生させる
トード	3	1	—	12	20	—	カ	カエル←→人に変化させる
デス	4	1	—	24	10	—	戦	即時戦闘不能にする
フレア	5	1	—	60	15	—	—	高温で一面を焼きつくす

※付加の項目は、リレイズ→レ、リジェネ→ジ、プロテス→プ、シェル→シ、カエル→カ、戦闘不能→戦、ヘイスト→イ、スロウ→ス、ストップ→ト、ドンムブ→ム、レビテト→レ、リフレク→フ、暗闇→暗、フェイス→エ、イノセン→ノ、アンデッド→ア、沈黙→沈、バーサク→バ、混乱→混、ドンアクト→ク、睡眠→睡、石化→石で表しています。

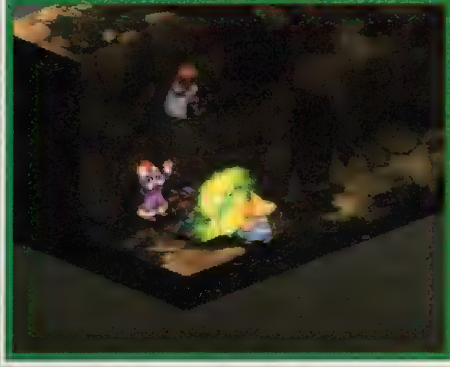
時魔道士

時間と空間を自在に操るユニークな魔法使い。4Dバトルでは、かなりの活躍が期待できる

オススメアビリティ

- ヘイスト
- テレポ
- ストップ
- 浮遊移動
- ショートチャージ
- MPすり替え

自ら攻撃を行なう能力はあまりないが、その魔法は強敵との戦闘や、困難な地形では実に頼もしい。中でも〝ドンムブ〟〝レビテト〟〝リフレク〟などは、使い方によってはかなり戦局を有利にしてくれる。また、〝ショートチャージ〟のアビリティは〝チャージ+〜〟にも有効。



魔法名	射程	範囲	垂直	MP	SP	属性	付加	効果
ヘイスト	3	2	0	8	50	—	イ	時間経過を速めてスピードを上げる
ヘイスジャ	3	2	3	30	15	—	イ	時間経過を速めてスピードを上げる
スロウ	3	2	0	8	50	—	ス	時間経過を遅くしてスピードを下げる
スロウジャ	3	2	3	30	15	—	ス	時間経過を遅くしてスピードを下げる
ストップ	3	2	0	14	15	—	ト	時間経過を止めCTを止める
ドンムブ	3	2	1	10	34	—	ム	空間を断絶させ移動不能にする
レビテト	4	2	1	8	50	—	ビ	浮遊移動できるようにする
リフレク	4	1	—	12	50	—	フ	魔法を後方に反射する
クイック	4	1	—	24	25	—	—	すぐにCTをMAXにする
グラビデ	4	2	1	24	17	—	—	強力な重力場でダメージを与える
グラビガ	4	2	3	50	10	—	—	強力な重力場でダメージを与える
メテオ	4	4	3	70	5	—	—	巨大な隕石を地上に落とす

バトルスタート時に味方に〝ヘイスト〟、敵の動きを見極めて〝スロウ〟〝ストップ〟。これが時魔法の基本だ。ただし、〝ストップ〟はかなり成功率が低いので緊迫した状況のときは〝スロウ〟にすること。あとは状況に応じて各魔法を使い分けよう。この戦い方が一般的な時魔法の使い方パターンだ。あとはキミのアレンジした戦い方を見つけだそう。

陰陽士

〝FF〟シリーズ初登場の純和風魔道士。多彩なステータス変化をもたらす魔法を駆使する

オススメアビリティ

- 不変不動
- 使用MP吸収
- 沈黙唱
- 防御力UP
- 絶装魔脱
- MP回復移動

自ら攻撃する能力という点では、時魔道士よりも劣る陰陽士。だが、ユニークな状態変化系魔法の数々は魅力的。特に〝不変不動〟〝沈黙唱〟〝絶装魔脱〟などは、強敵との戦闘をかなり楽にしてくれるはず。また、レベルアップ時の、各数値の成長バランスのよさも見逃せない。

魔法名	射程	範囲	垂直	MP	SP	属性	付加	効果
闇縛符	4	2	1	4	50	—	暗	視界を奪い物理攻撃の命中率を下げる
魔吸唱	4	1	—	2	50	—	—	MPを吸収して自分のMPを回復する
命吸唱	4	1	—	16	50	—	—	HPを吸収して自分のHPを回復する
信祈仰禱	4	1	—	6	25	—	エ	フェイスポイントをUPする
信擬仰禱	4	1	—	6	25	—	ノ	フェイスポイントを下げる
腐生骸屍	4	1	—	20	20	—	ア	肉体のみに死をもたらす
沈黙唱	4	2	1	16	34	—	沈	言葉を奪い呪文を詠唱不可能にする
勇猛狂符	4	1	—	16	20	—	バ	狂暴化させる
孤鶏鼠	4	1	—	20	25	—	—	ブレイブポイントを下げる
乱心唱	4	1	—	20	20	—	混	無秩序な行動を取らせる
絶装魔脱	4	1	—	34	34	—	—	ステータス効果を打ち消す
不変不動	4	2	0	10	20	—	ク	行動できないようにする
夢邪睡符	4	2	1	24	17	—	睡	即座に眠りに落とす
碑封印	4	1	—	16	10	—	石	肉体を即座に石化させる

〝陰陽術〟は魔法の中ではかなり使いづらい。そのほとんどが状態変化系の魔法だからだ。その中では、ドンアクトの効果を持つ〝不変不動〟の使い勝手がいい。これを中心に攻撃を組み立てよう。

召喚士

強力な幻獣と契約を結ぶ、魔法系ジョブの花形。新たな魔法も登場し、その力はますますアップ!!

オススメアビリティ

- シヴァ
- ラムウ
- イフリート
- 瀕死MP回復
- 消費MP半減

魔法による攻撃力では、黒魔道士をも凌駕する最強の術者。しかも召喚魔法は他の魔法と異なり、敵味方を区別して発動するのが嬉しいところ。つまり混戦状態においても、味方を巻き込む心配をせずに攻撃魔法が使えるのだ。もちろん回復系魔法も敵を回復させることはない。

魔法名	射程	範囲	垂直	MP	SP	属性	付加	効果
モーグリ	4	3	2	8	34	―	―	HPを回復してくれる召喚獣
シヴァ	4	3	2	24	15	冷	―	強烈な極寒の息吹を吹きかける召喚獣
ラムウ	4	3	2	24	15	雷	―	雷の雨を容赦なく注ぎかける召喚獣
イフリート	4	3	2	24	15	炎	―	噴出する炎で戦場を焼き尽くす召喚獣
タイタン	4	3	2	30	10	地	―	巨体の一撃で大地を覆す召喚獣
ゴーレム	※1	※2	―	40	25	―	―	物理武器攻撃ダメージを防ぐ召喚獣
カーバンクル	4	3	2	30	20	―	フ	リフレクの加護を与える召喚獣
バハムート	4	4	3	60	7	―	―	壮絶なブレス攻撃をする召喚獣
オーディン	4	4	3	50	8	―	―	戦場を駆け抜けダメージを与える召喚獣
リバイアサン	4	4	3	48	8	水	―	巨大な水のうねりで戦場をのみこむ召喚獣
サラマンダー	4	3	2	48	8	炎	―	紅蓮の炎で戦場を焼き尽くす召喚獣
シルフ	4	3	2	26	15	―	沈	風に舞う木の葉の精気で沈黙させる召喚獣
フェアリー	4	3	2	28	15	―	―	HPを回復してくれる召喚獣
リッチ	4	3	2	40	10	暗	―	暗属性のダメージを与える召喚獣
クリュプス	4	3	2	62	9	―	―	巨体の衝撃で戦場を揺るがす召喚獣

召喚魔法の欠点の消費MPの多さをカバーするために、"消費MP半減"はぜひ覚えたい。

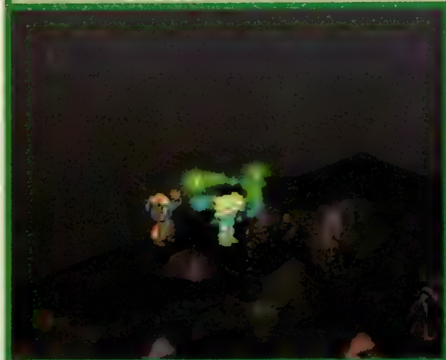
算術士

白、黒、時、陰陽の4種の魔法のほとんどを扱える万能魔道士。無制限の効果範囲も魅力

オススメアビリティ

- 取得EXPUP
- JP獲得移動
- ダメージ分配
- EXP獲得移動

シリーズ初登場の算術士は、これまでの魔道士とは毛色の異なる、かなりユニークな存在だ。使用する魔法は同じでも、MPを必要とせず、チャージも要らない。しかもターゲットはマップ全域。鍵となる"算術"の仕組みは複雑だが、これを理解すれば戦術の幅は大きく広がる!!



1 算術の対象設定

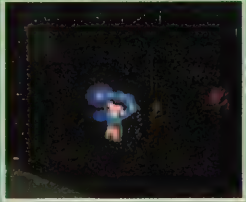
算術の対象は"CT""レベル""EXP""ハイト"の4種から選択可能。これらは、マップ上に存在するキャラクターのパラメータを表わす数値。レベルなら一定のレベルのキャラ、EXPなら一定の条件を満たした経験値を持つキャラ、CTは一定のチャージ時間を持つキャラとなり、ハイトは一定の高さにいるキャラが対象となる。状況に応じて対象を選択しよう。

2 数字を選択

次に数字を選択することで、1で選択した対象に条件を与える。例えば算術対象で"ハイト"を選択し、ここで"3"を選んだ場合、マップ上の3の倍数の高さにいるキャラクターすべてが、ターゲットになるというわけだ。ちなみに数字は"3""4""5"そして"素数"が選択できる。なお、素数とは1より大きく、1とその数自身以外に約数を持たない数字のことをいう。

3 算術発動

1、2の条件でターゲットが決まったあとは、使用する魔法を選択するだけ。選択できるのは、バトルに参加しているキャラが覚えている魔法すべて（ただし算術可となっているものに限る）。選択が終了すると、CTなしでいきなり魔法が発動する。前の条件通りで魔法に"ケアルラ"を選んだとすると、3の倍数の高さにいるキャラすべてに"ケアルラ"がかかるわけだ。



これで寝てても安心の

バトル別戦闘講座

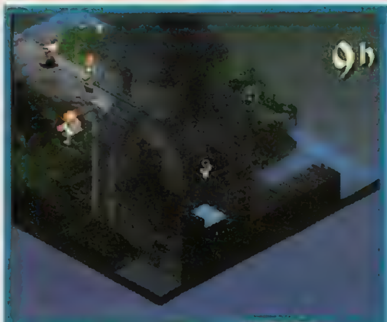
BATTLE 1 ………オーボンヌ修道院
↓
BATTLE 16 …………バリアスの谷

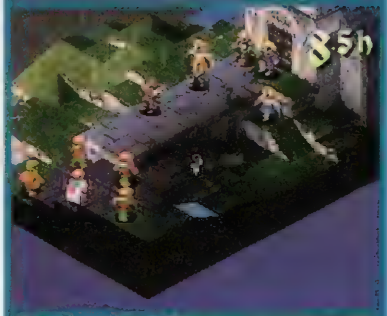
ここからは、個々のマップに関するアドバイスをしていこう。ただし注意して欲しいのは、ストーリー進行上の要となるマップが一部未掲載である点。ま、あまりネタバレしてもつまらないしね。

CHAPTER 1

[持たざる者]

まだ、幸せだったころ。社会の矛盾や、身分の差の悲劇などに気づかなかったあのころ……。ラムザは士官アカデミーの仲間とともに、骸旅団の討伐作戦に参加。そこでラムザは、骸旅団によるエルムドア侯爵誘拐事件や、骸旅団の内部対立などを体験する。王家を巻き込んだ陰謀の影響や、貴族と平民の身分の差といった"現実"を目の当たりにしたラムザとディリータは、それぞれ違う道を進み始める……。





BATTLE 1 まずは操作の基本を把握しよう
オーボンヌ修道院

物語はこのオーボンヌ修道院から幕を開ける。時は五十年戦争終結後、イヴァリースは敗戦の影響による動乱の真っ只中にある。街には失業者が溢れ、王族や貴族に対する不満をあらわにする者も少なくない。そんな中、修道院に預けられていた王女オヴェリアの移送計画が極秘裏に行われようとしていた。護衛に当たるのは、親衛隊隊長アグリアスをリーダーとする少数の部隊。だが、そこを一団の騎士たちが襲撃してくる。しかも彼らは、ゴルターナの兵であることを示す黒獅子の紋章をつけていた。今ここに、王国を二分する大乱の種が蒔かれた……。

配置キャラ

味
- 見習い戦士(LV.9)ラムザ
- ダークナイト(LV.10)ガフガリオン
- ホーリーナイト(LV.10)アグリアス
- ナイト(LV.8)アリシア
- ナイト(LV.8)ラヴィアン
- 見習い戦士(LV.8)ラッド

●定員：0名

敵
- ナイト(LV.9)レザレス
- 弓使い(LV.7)ヴィッグス
- 弓使い(LV.7)ウェザレフ
- 弓使い(LV.6)ディッシュ
- アイテム士(LV.6)フュークス

NPCとの関わり方を覚えよう

プレイヤーが動かせるのは主人公のラムザただ1人。残りの味方は全て自分の意志で動くNPCだ。しかもアグリアス、ガフガリオンなどは、ラムザよりも遥かに強い。そのため、基本はNPCの動きを予測し、彼らの邪魔にならないようにすることだ。ちなみに、ここでは味方が死亡（クリスタル）状態になることは絶対ない。まずは気楽にプレイしよう。

※配置キャラの味方欄は、BATTLE I を除きNPCキャラのみを表記しています。プレイヤーがジョブ・レベルともに変更できるNPCキャラのレベル・ジョブは、？？？で表します。また敵欄のキャラ名は、固定されているキャラの分のみ表記しています。

BATTLE 2

事実上の初陣となるエピソード!!
魔法都市ガリランド

物語はラムザの回想とともに、1年前へと舞台を移す。ラムザとディリータがともに学んだ士官候補生時代だ。2人にとって希望に燃える黄金時代ともいえるときだが、国内は不穏な空気に満ちていた。解雇された義勇兵などが街に溢れ、中には盗賊行為を働く者も少なくなかった。特に大規模な盗賊団"骸旅団"の被害は目に余り、ついに王家は精鋭部隊"北天騎士団"にその討伐令を下す。また、ラムザを含む士官候補生たちにも、支援が命じられた。そんな折、盗賊の残党たちが、士官候補生たち集うガリランドに出現!! ラムザの初陣が始まる。

配置キャラ

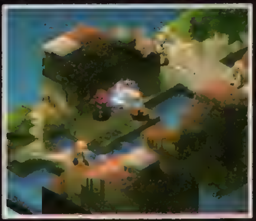
味	敵
▶見習い戦士(LV.1)ディリータ	▶見習い戦士(LV.2)
	▶見習い戦士(LV.1)
	▶見習い戦士(LV.1)
	▶見習い戦士(LV.1)
	▶アイテム士(LV.1)
●定員:5名	

攻撃と回復をバランスよく

オーボンヌでのバトルではラムザしか動かせなかったのに対し、ここではディリータ以外の味方はすべてプレイヤーキャラ。真の意味での初陣は、このバトルといえる。そこでます、アタックチーム編成のポイントから解説しよう。基本は攻撃と回復のバランス。今回選択できるのは見習い戦士とアイテム士の2種だけなので、これらをどう組み合わせるかを考えればいいわけだ。もちろん、腕次第ではどちらか1種のみという極端な編成でも勝てないことはないが、先のことも考えてしっかり選ぼう。ここは攻撃3:回復2が目安。

各個撃破が勝利の鍵

ガリランドのバトルでは、事実上の初陣ということもあり、敵と味方のレベルにほとんど差がない。この場合重要となるのは、複数のキャラで1人の敵を攻めること。各個撃破が勝利のポイントとなるわけだ。敵は左右に分散しているので、まずどちらかにターゲットを絞って攻撃しよう。できれば戦闘を長引かせないために、回復能力のあるアイテム士を早めに片付けたい。ちなみに敵は、一定以上のダメージを受けると後方に下がろうとする傾向がある。早期決着を目指すなら、逃げ道を塞ぐようにキャラを動かす配慮も必要だぞ。



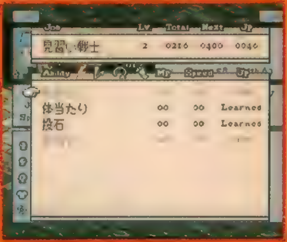
プラス1チェック

敵の所持アビリティはプレイすることに変化する!?

この作品の面白い点は、イベントバトルで登場する敵が、プレイする度に若干異なる点。このガリランドのバトルでも、何回かプレイしてみると敵の名称が変化していることに気づくだろう。さらに、異なるのは名前だけではない。所持しているアビリティにも違いがあるのだ。

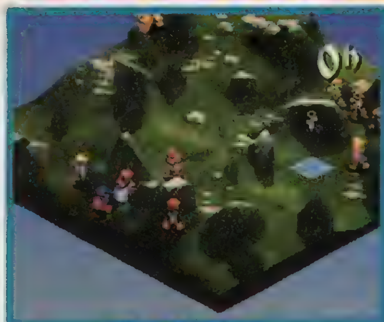
つまり同じレベル1の見習い戦士でも、あるときは"投石"と"体当たり"のアビリティを持っているが、ロードし直してみると、"体当たり"しか持っていないケースがあるということ。「ちょっと手強いかな?」と思った場合は、ロードし直して戦ってみよう。敵のアビリティが少なくなって、案外楽に勝てたりすることもあるハズだ。

また、これは味方に関しても同じことがいえる。最初から仲間になっているキャラクターは、プレイすることに、初期段階でのアビリティに、若干の違いがあるのだ。事実上の初陣であるガリランドでは、この違いがけっこう大きい。こだわり派は何度か立ち上げ直してプレイしよう。JPの節約にもなるしね。



◀序盤でポイントになるアビリティは"投石"だ。

◀敵の"投石"を持つキャラは最優先で倒せ。



BATTLE 3

条件が提示される初めてのバトル
マンダリア平原

後方支援のためイグーロス城に向かったラムザたちは、その道中マンダリア平原で1人の騎士らしき男が盗賊たちに襲われているシーンに遭遇。どうやらこの盗賊も骸旅団の一味らしい。

このエピソードでは、バトル開始直前に次の選択肢が提示される。「1．骸旅団せん滅が僕らの任務だ！」「2．彼を助けるのが先決だ！」である。この選択によって勝利条件が変化する。1を選んだ場合は敵の全滅。2を選んだ場合はアルガスの救出だ。ちなみに2は、アルガスが戦闘不能になった時点でゲームオーバー。1なら戦闘はかなり楽。でも、後の展開を考えると……。

配置キャラ

味方
- ???(LV.?)ディリータ
- 見習い戦士(LV.2)アルガス

●定員：4名

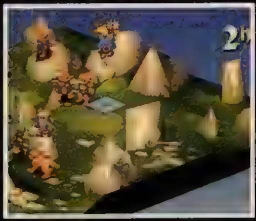
敵
- シーフ(LV.2)
- 見習い戦士(LV.1)
- 見習い戦士(LV.1)
- 見習い戦士(LV.1)
- 見習い戦士(LV.1)
- レッドパンサー(VL.1)

アルガスの動きが鍵

バトル開始直後、アルガスは少なくとも敵の攻撃を2回喰らってしまう。敵に"投石"のアビリティを持つキャラがいた場合、瀕死の状態に追い込まれることも珍しくない。だが、実はこの方が都合がよかったりもする。なぜなら、アルガスは体力が残っている状態では、猪のように敵に突っ込んでいく傾向が強いからだ。瀕死状態なら、彼は後方におとなしく下がる。そうなれば、敵とアルガスの間に、他の味方を割り込ませるのも容易というわけ。ともあれ、序盤の鍵となるのはアルガス。まずは彼の安全を確保するのが先決だ。

黒魔法がけっこう役立つ

マンダリア平原までは、おそらく多くのプレイヤーが、見習い戦士とアイテム士のままのパーティ編成で戦っているのではないだろうか。だが、一部のキャラは、ガリランドの戦闘で白&黒魔道士への転職条件をクリアしているはず。ここでの戦闘は、敵が密集することが多いため、黒魔道士がいるとかなり楽。条件を満たしているなら転職がオススメだ。黒魔道士の体力の低さが心配ならば、アイテム士に"黒魔法"のアビリティをセットするのでもいい。この場合、MPは魔法1回分がせいぜいだろうが、それでも十分役に立つ。

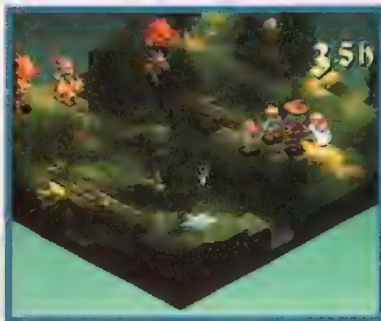


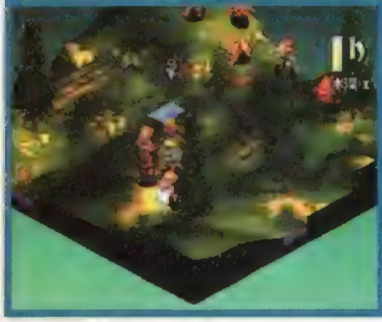
ランダムバトルエリア マンダリア平原

先のエピソードを乗り切るために まずはここでしっかりキャラを鍛えよう

出現モンスター
- チョコボ
- ゴブリン
- レッドパンサー

ゲーム最初のランダムバトルエリアが、ここマンダリア平原だ。そこでまずは、基本的な説明をしておこう。マップ上に緑の点で表示されるランダムバトルエリア。ここに移動すると、ランダムでモンスターが出現し、バトルが始まる。つまり経験値&金稼ぎのためのエリアというわけだ。このエリアの特徴は、出現する敵がプレイヤーキャラのレベルに応じて強くなる点。そのため、その気になればシナリオを一歩も進めることなく、最強クラスまでキャラを鍛えることも不可能ではない。まあ、これは極論としても、とりあえずここである程度経験を重ねれば、先に控えるイベントバトルが楽になることは間違いない。まずはここで2～3レベル稼いでおこう。





BATTLE 4

骸旅団の隠れ家はどこに？ スウィージの森

救出したアルガスの話によると、彼はエルムドア侯爵に仕えるランベリー騎士団の騎士見習いだという。侯爵は少数の護衛を伴なってイグーロスに向かう途中だった。だが、そこを骸旅団に襲撃され、護衛隊は全滅。侯爵もどこかへ連れ去られてしまった。アルガスは仲間の仇を討つため、ラムザの長兄ダイスダーグに兵の貸与を懇願するが、その態度を批判されあえなく拒否される。そんな折、ラムザは盗賊狩りの指揮を取る次兄ザルバッグから、貿易都市ドーターでスパイの1人が消息を絶ったという情報を入手。ラムザたちはドーターへ向かうが……。

配置キャラ

味

- ???(LV.?)ディリータ
- ???(LV.?)アルガス

●定員：4名

敵

- ボム(LV.5)
- ボム(LV.5)
- レッドパンサー(LV.5)
- ゴブリン(LV.5)
- ブラックゴブリン(LV.5)

ブラックゴブリンに注意

イベントバトルとはいえ、ここでの戦闘はストーリー上の流れとはあまり関係がない。しかも相手がモンスターなので、ランダムバトルに近い雰囲気の戦闘といえるだろう。基本的な注意点は次の2つ。まず不用意にブラックゴブリンを囲まないこと。このモンスターは"回転パンチ"のアビリティを持っているため、周囲のキャラすべてにダメージが与えられるのだ。もう1つは、ボムの"自爆"。中途半端にダメージを与えると、痛い目に遭うぞ!! まあ、これはシリーズを通してプレイしているファンにとっては常識だよね。

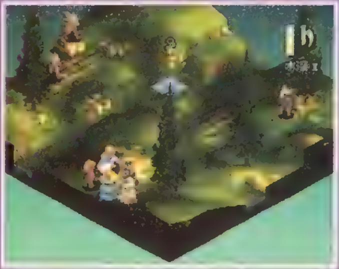
マップアイテムに注目!!

「FFT」の戦場マップには、数々のアイテムが眠っている。しかも、このアイテムの配置されている場所は、マップごとに固定されているのだ。例えばスウィージの森のマップでは、湿地帯の中央あたりに浮き島のように存在する草地がそう。このように、序盤のマップでは「いかにも怪しい」場所にアイテムが配置されることが多いので、探してみるといいだろう。やり方はムーブアビリティに"アイテム発見移動"をセットすればOK。ちなみにどんなアイテムが手に入るかはランダムだ。ひょっとしたら掘り出しモノがある!?

ランダムバトルエリア

スウィージの森

アンデッド系モンスターへの対処法をしっかり把握しよう



出現モンスター

- ボム
- スケルトン
- ブラックゴブリン

このエリアも、"回転パンチ"のブラックゴブリンに、"自爆"のボムと、少々嫌らしいモンスターが出現するが、それ以上に注意が必要なのがスケルトン。接近戦での攻撃力が高いうえに、"サンダーソウル"という、魔法に似た間接攻撃を使いこなすのが厄介。ただし、スケルトンはアンデッド系のモンスターなので、アイテム士の"ポーション"や、白魔道士の"ケアル"といった回復系のアビリティを用いれば、かなりのダメージを与えられる。苦戦するようなら試してみよう。そうそう、アンデッド系にはもう1つ注意点がある。それは、戦闘不能状態になっても、一定時間が経過すると復活してしまうこと。下手にバトルを長引かせると不利だぞ!!

BATTLE 5

骸旅団に内部分裂あり!?
ドーターのスラム街

貿易都市ドーターにやってきたラムザたちは、そこで奇妙な光景を目の当たりにする。それは、剣をかざしながら、盗賊らしき男を問い詰める騎士風の男の姿。ディリータはその男に見覚えがあった。彼は五十年戦争で活躍した骸騎士団のリーダー、ウィーグラフ。つまり、現在の骸旅団の首領である。彼は盗賊に対して、伯爵の行方を尋ねていたようだが……。ひょっとすると、今回の誘拐事件はウィーグラフの指示ではなくて、骸旅団の一部の勢力が行ったものなのか？　いずれにしても、まずは侯爵の行方を知ることが先決。スラム街の盗賊を締め上げろ!!

配置キャラ

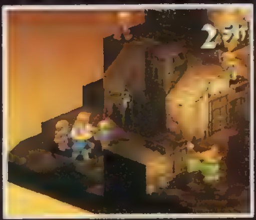
味方
- ▶???[LV.?]ディリータ
- ▶???[LV.?]アルガス

●定員：4名

敵
- ▶ナイト(LV.4)
- ▶黒魔道士(LV.3)
- ▶黒魔道士(LV.2)
- ▶弓使い(LV.3)
- ▶弓使い(LV.3)
- ▶弓使い(LV.3)

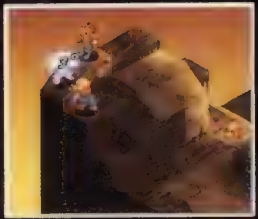
序盤は突出しないように

バトルのポイントは、まず最初はある程度敵を引きつけること。下手に突出すると魔法使い&弓使いの遠距離攻撃の格好の餌食となってしまう。まずは敵の攻撃範囲を見極めつつ、じわじわと進み、ここぞという瞬間に一気に間合いを詰めていこう。できれば、ナイトの側に控える黒魔道士は、魔法を使わせる隙を与えずに仕留めたいところ。そこで重要なのは、移動可能範囲にゆとりを持つこと。"Move＋1"のアビリティをセットしたり、アクセサリのバトルブーツを装備するなどして、キャラの移動距離を伸ばしておこう。



NPCのコンビが重要

スラム街のバトルでは、開始直後のNPCの行動パターンに特徴がある。ほとんどの場合、アルガス、ディリータともに、高い屋根の上にいる弓使いを攻めに行くのだ。というわけで、弓使いは彼らに任せてしまうのが無難。倒すことはできなくとも、弓使いの攻撃が彼らに集中するだけで、展開がかなり楽になる。2人に"アイテム"のアビリティをセットしておけば、互いに回復し合うので戦闘不能になる心配もない。彼らが弓使いを引きつけている間に、残りで地上の敵を各個撃破すれば、バトルはスムーズに進むはずだ。

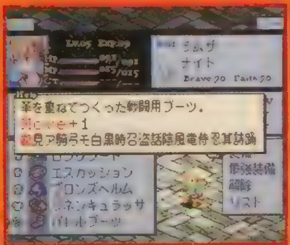


プラス1チェック

見習い戦士をアビリティで強化しよう

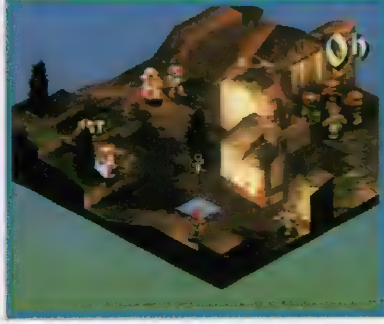
シナリオがここまで進んでくると、ほとんどのプレイヤーがナイトや弓使いへの転職条件を満たしているはず。しかし、ショップメニューにナイト用の鎧や、弓使い用の武器がないため、転職したとしてもその力を十分発揮することは難しい。そのため、武器攻撃で戦うジョブとしては、まだまだ見習い戦士のままの方が強いというのが現状だろう。そこで、今後の戦いを見据えて、見習い戦士を強化するアビリティを考えてみたい。まず考えられるのが、見習い戦士の利点である移動距離をさらに伸ばすこと。マップの戦闘解説でも触れた"Move＋1"だ。次に遠距離攻撃の"投石"、カウンターの一種である"反撃タックル"などで攻撃の幅を広げる。まあ、ここら辺りは常識的な選択。

見習い戦士以外のアビリティで有効なのは"黒魔法"。見習い戦士は、戦士系ジョブの割にはMPが伸びるので、下級の魔法である"ファイア"や"サンダー"ぐらいならけっこう使える。基本的ジョブもアイデア次第でかなり強くなるのだ。



◀移動力は装備でも増加させられることもチェック！

◀ただし、アビリティを装備し忘れると、かなり弱い……。



BATTLE 6

2分される戦力をうまく配置せよ!

砂ネズミの穴ぐら

貿易都市ドーターのスラム街で骸旅団と遭遇し、その撃退に成功したラムザたち。そして彼らは、捕虜の1人からエルムドア侯爵の監禁場所を聞き出すことに成功した。捕虜の話によると、侯爵を誘拐したのは骸旅団の副団長・ギュスタヴ。身の代金目的の犯行だという。ちなみに潜伏場所は、ゼクラス砂漠の"砂ネズミの穴ぐら"らしい。有力な情報を手にしたラムザたちだが、少々気になることも。それは尋問の際のアルガスの態度。平民を見下し、相手を家畜か何かのように扱う彼の尋問ぶりは、仲間の仇とはいえやりすぎのような気が……。

配置キャラ

味	敵
▶???(LV.?)ディリータ	▶ナイト(LV.5)
▶???(LV.?)アルガス	▶ナイト(LV.4)
	▶ナイト(LV.5)
	▶モンク(LV.4)
	▶モンク(LV.3)
●定員:4名	▶弓使い(LV.3)

出口に寄せて魔法で攻撃

砂ネズミの穴ぐらでは、敵が建物の中にいる状態でバトルが始まる。出口が2カ所しかないので、バトル開始直後は出口付近に敵が固まる形になる。これはプレイヤーにとって、非常に有利な状況だ。なにしろ、出口を体力のあるキャラで塞いでしまえば、当分この状態を維持できる。そこを黒魔道士の魔法で攻撃すれば、多くの敵にまとめてダメージが与えられるってわけ。敵の中に魔法使いはいないうえに、遠距離攻撃可能なキャラは弓使いだけというのも嬉しいところ("投石"が使えるキャラもいるが、混雑した状況では無意味)。

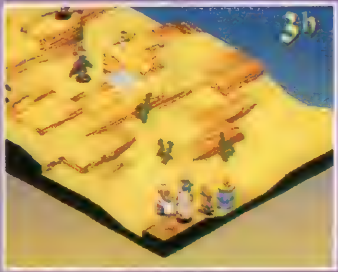
クリスタル入手のポイント

この辺りになると、イベントバトルの敵はけっこう有効なアビリティを所持している。できれば戦闘不能にした敵は、クリスタルになるのを待って、アビリティを継承したいところ。だが、NPCがいる場合、なかなかコレが上手くいかない。彼らは敵が最後の1人になっても、攻撃の手を休めないからだ。それを避ける方法は唯1つ。敵が少なくなった時点で、自らNPCを攻撃して、戦闘不能にしてしまうのだ。幸いNPCのほとんどは、戦闘不能になってもクリスタル状態になる心配はない。少々外道な方法だが、覚えておこう。

ランダムバトルエリア

ゼクラス砂漠

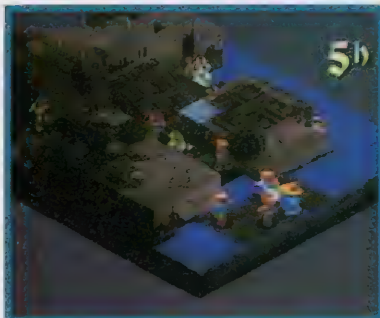
黒魔道士とボム&グレネイドのコンビネーションに注意

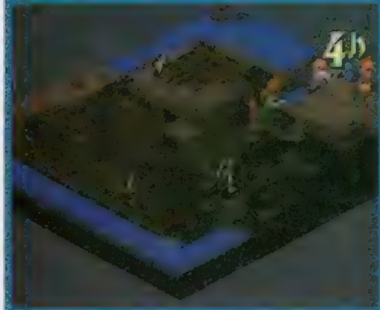


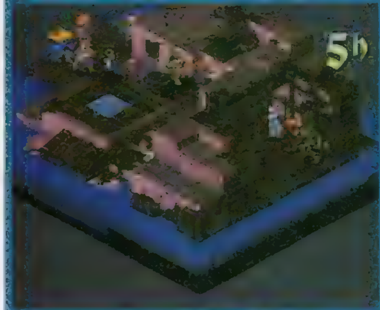
出現モンスター

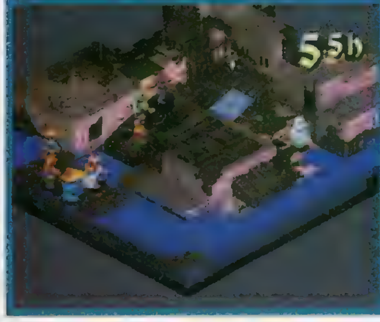
- スケルトン
- ボム
- グレネイド
- ジュラエイビス
- 牛鬼
- 黒魔道士

ここでは新たに、ジュラエイビス、牛鬼、そしてグレネイドの3種のモンスターが登場する。ジュラエイビスは飛行移動をするモンスターであるため、障害物の影響を受けずに長距離の移動が可能。牛鬼は怪力タイプのモンスターで、特に"ふりおろす"の攻撃は脅威。両者ともなかなか手強い相手だが、やはりもっとも厄介なのはグレネイドだろう。これはボムの上位モンスターで、従来のボムの能力に加え、"コボム"というアビリティを持つ。単独でも手強いが、特に黒魔道士と一緒に現われたときが脅威。理由はグレネイドの"自爆"が、オイル状態を引き起こすからだ。この状態になると黒魔道士のファイア系魔法のダメージが大きくなる。注意しよう。









BATTLE 7

本格的な骸旅団壊滅作戦の幕開け

盗賊の砦

砂ネズミの穴ぐらの護衛たちを突破し、侯爵が監禁されている部屋に辿り着いたラムザたちは、思いがけない光景に出くわす。それは侯爵の解放を要求し、ギュスタヴと対峙するウィーグラフの姿であった。彼は死闘の末、ギュスタヴを倒し、どこかへと去っていった。ウィーグラフによると、骸旅団は単なる盗賊団などではなく、貴族社会を打ち破り、世界をより良くするための革命集団だという。彼の主張は、ラムザとディリータの心に小さな波紋を投げかけた。そんな中、ダイスダーグは本格的な骸旅団壊滅作戦を開始。ラムザもこれに参加するが……。

配置キャラ

味

- ??? (LV.?) ディリータ
- ??? (LV.?) アルガス

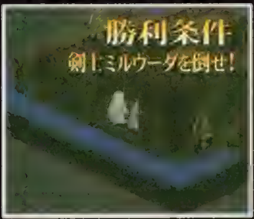
●定員:4名

敵

- ナイト (LV.7) ミルウーダ
- 白魔道士 (LV.6)
- 白魔道士 (LV.5)
- シーフ (LV.5)
- シーフ (LV.4)
- シーフ (LV.3)

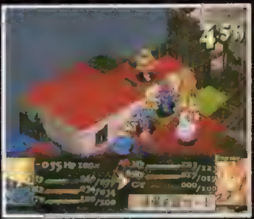
久々の条件バトルだ!

盗賊の砦では、久々にバトルに条件が課せられる。といっても、前回のように特定のキャラが守れないとゲームオーバーというモノではなく。逆に、特定のキャラさえ倒せばマップクリアというプレイヤーに有利な条件。"黒魔法"を使いこなす白魔道士、"ハートを盗む"で味方を寝返らせるシーフなど、厄介な敵が多いマップだけに、嬉しい条件といえるだろう。クリア優先で戦うなら、他の相手は無視して、ミルウーダ1人に攻撃を集中させよう。ただし、回復能力のあるキャラだけは、先に潰しておいた方が無難だぞ。



黒魔道士中心で短期決着

左の項目でも触れたように、このマップはミルウーダさえ倒せばクリアとなる。だが、マップの形状が少々問題。中央部分が1キャラ分の隙間しかないため、ミルウーダに奥に逃げられると、意外に長引くケースもありうるのだ。特に戦士系キャラ中心のパーティ編成だと、手間取る傾向が強くなる。短期決着を狙う場合、思い切って黒魔道士のみのパーティで戦ってみるもの悪くない。魔法攻撃なら、ミルウーダが他のキャラの背後に隠れても問題なし。それどころか、逃げる隙すら与えずに、一気に倒すことも不可能ではないぞ。

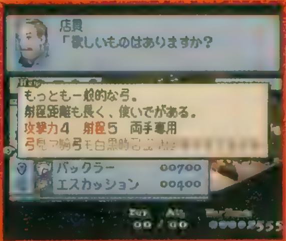


プラス1チェック

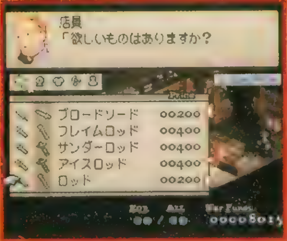
ジョブチェンジをするなら今がチャンス!!

もう気付いている人も多いと思うが、ショップの品揃えはシナリオが進むごとに変化する。つまり同じ街のショップであっても、訪れる時期が違えば売っているモノも違うということ。実は、盗賊の砦の前のエピソード、砂ネズミの穴ぐらをクリアした時点で、この品揃えの変化が発生する。しかも、ナイト、弓使いが装備できる武器、防具が増加するのが嬉しいところ。特にイグーロス城の品揃えの充実ぶりはかなりのモノ。これまでジョブチェンジに二の足を踏んでいたプレイヤーでも、思わずクラっとくるはずだ。また、ナイトや弓使いで経験値を重ねることは、戦士系ジョブの上級職はもちろん、その他のジョブの転職条件にもなっている。戦力のバリエーションを広げるためにも、早めに転職した方が有利だぞ!!

もう1つ、ショップメニューの変化で見逃せないのはロッドの増加。内訳は、アイスロッド、フレイムロッド、サンダーロッドの3つ。いずれも黒魔法をパワーアップさせる効果を持つ優れモノだ。



◀セレクトボタンを押して、アイテムの詳細をチェック。



◀ロッドなどは、攻撃力よりも魔法効果を優先して選ぼう。

BATTLE 8

正義はどこに？　波紋は広がる
レナリア台地

盗賊の砦を難なく陥落させ、任務を果たしたラムザたち。だが、以前ウィーグラフと出会ったとき、ラムザとディリータが感じた心の波紋は、より大きくなっていた。原因は盗賊の砦を守っていたウィーグラフの妹、ミルウーダの言葉だ。貴族に生まれたからというだけで、平民を家畜のように扱う権利があるのだろうか？　彼らも同じ人間ではないのか？　特に、同じ平民出身のディリータにとって、ミルウーダの気持ちは痛いほどわかった。果たして正義はどちらに？　そんな彼らの困惑をよそに、骸旅団壊滅作戦は、終局を迎えようとしていた……。

配置キャラ

味
- ▶???（LV.?）ディリータ

●定員：5名

敵
- ▶ナイト（LV.7）ミルウーダ
- ▶ナイト（LV.6）
- ▶ナイト（LV.5）
- ▶黒魔導士（LV.6）
- ▶黒魔導士（LV.5）
- ▶時魔導士（LV.5）

基本は前回とほぼ同じ

盗賊の砦に引き続き、ここでの相手もミルウーダ。勝利条件も前回と同じく、彼女を倒すこと。ただしその強さは、前回よりも若干アップしている点に注意。周囲の敵もやや手強い。とはいっても、基本的な戦術に変化はない。例によって短期の決着を目指す場合、他のキャラクターは極力無視して、ミルウーダに攻撃を集中させよう。今回も黒魔道士中心のパーティ編成で挑めば、かなり簡単にクリアできる。特に、"ファイラ"や"サンダラ"などの上位の魔法が使えるキャラが2人以上いれば、ほぼ最初の一回りでケリがつく。

物語を深く味わうには

左の項目でも述べたように、レナリア台地での戦闘は、その気になれば実に短期間で決着させることができる。楽に勝つという観点からすると、確かにこの方法がベストだろう。だが、ストーリーをより深く味わうには、ある程度戦闘を長引かせた方がいい場合もあることを覚えておこう。例えばここでも、戦闘開始からある程度時間が経過すると、ミルウーダとラムザの間での会話が始まる。これを聞くと聞かないとでは、物語の印象がかなり違うはず。楽に勝つか、それとも物語をじっくり楽しむか。果たしてキミはどっち？

ランダムバトルエリア
レナリア台地
ドラゴンの攻撃力は驚異的!! 接近戦は極力避けよう

出現モンスター
- チョコボ
- レッドパンサー
- ブラックゴブリン
- ドラゴン

レナリア台地で新たに登場するモンスターはドラゴン。竜族のモンスターとしては下級の部類で、背中に羽根が生えているものの、空を飛ぶことはできないし、竜族の特徴であるブレス攻撃などもできない。とはいえ、腐っても鯛。じゃなかった、腐っても竜。その攻撃力は驚異的。特に"突撃"のアビリティを駆使しての攻撃は、時として、戦士系のキャラをも一撃で戦闘不能に追い込むほどのダメージを叩き出す。極力接近戦は避けるようにした方が無難だろう。ドラゴン以外で注意が必要なのはチョコボ。戦闘力は貧弱なのだが、"チョコケアル"の回復能力は侮れない。特に複数のチョコボがドラゴンをサポートする場合、かなりの苦戦になる恐れが……。

BATTLE 9

骸旅団団長ウィーグラフとの決戦!
風車小屋

骸旅団の女騎士ミルウーダは、志半ばでその命を散らせた。そして、彼女との戦いはラムザの心に大きな疑問を投げかけることになる。いかに追い詰められても降伏を拒み、戦い続けたミルウーダ。話し合えばすべてが解決できると信じてきたラムザにとって、彼女の態度は衝撃的だった。彼には、なぜ貴族と平民は相容れないのか、ということすら理解できない問題だったのだ。「知らないということはそれだけで罪だ」とミルウーダはいう。ラムザの中にあった "常識" が少しずつ崩れだす……。そしてラムザは、ここフォボハムで、彼女の兄と対峙する。

配置キャラ

味

- ???(LV.?)ディリータ

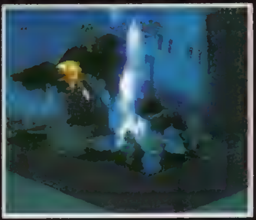
●定員：5名

敵

- ホワイトナイト(LV.9)ウィーグラフ
- ナイト(LV.6)
- モンク(LV.7)
- モンク(LV.6)
- ナイト(LV.6)
- チョコボ(LV.7)

聖剣技には要注意!!

前回、前々回のバトルに引き続き、このマップも条件戦闘。今度はウィーグラフを倒せばマップクリアだ。というわけで、基本的な戦術はやはり共通となる。ただしウィーグラフの強さは、妹であるミルウーダの比ではない。なにしろ彼は単なるナイトではなく、ホワイトナイト。そう、最初のバトルでともに戦った女騎士・アグリアスと同じ "聖剣技" の使い手なのだ。聖剣技は遠距離からの集団攻撃が可能なうえ、様々な追加効果を引き起こす。中でも "ストップ" を追加する "不動明王剣" は要注意。短期決戦を挑もう。



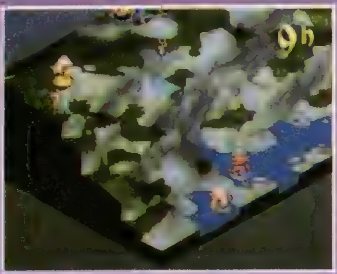
先に控えるイベントとは

さて、ゲームをプレイしながら読んでいる人はご存知のように、このマップで骸旅団の団長ウィーグラフを倒したからといって、シナリオがそこで終わりというわけではない。1章のフィナーレには、もう1つ重要なイベントが控えているのだ。これをプレイして初めて、最初のオーボンヌ寺院でのラムザの言葉、そしてディリータの行動の意味が見えてくるはずだ。プレイヤーの楽しみを残すという配慮から、今回の記事では、このイベントに関連する情報には一切触れていない。"歴史の事実"をキミ自身の目で確かめよう。

ランダムバトルエリア

フォボハム平原

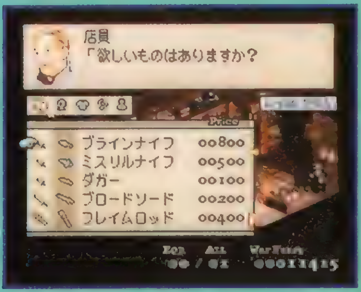
平原とは名ばかり!? 高低差のある崖っ縁の戦場



出現モンスター

- ゴブリン
- 牛鬼
- ピスコディーモン
- フロータイボール

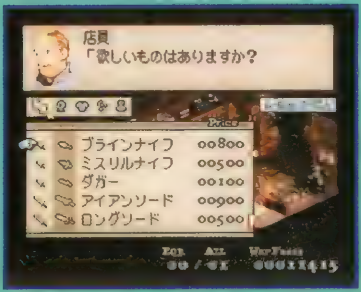
このフォボハム平原は、これまでのランダムバトルエリアの中で、もっとも高低差のあるマップの1つである。しかもマップの中央が崖になっている。この付近で下手に戦うと、敵の攻撃によって弾き飛ばされ、崖下に転落などということもありうるので注意してほしい。基本的な戦い方としては、初期配置の状態でしばらくモンスターの接近を待ち、近づいてきたものから順に各個撃破するのが無難だろう。ちなみに、ここで新たに登場するモンスターは、ピスコディーモンとフロータイボールの2種。フロータイボールが飛行移動可能である点を除けば、あまり目立った特徴はない。手強い敵がいないマップなので、JP稼ぎにはちょうどいいかもしれない。



ガリランド

最初にいける街・ガリランド。ここでまずなによりも買わなければいけないのが、"ポーション"と"フェニックスの尾"。"白魔法"のアビリティがない間に、回復するには、これらのアイテムに頼るしかない。特にフェニックスの尾は戦死者を出さないプレイを目指すときには、絶対にかかせないアイテムだ。十分に数を揃えて、万全の状態で戦闘に望みたい。なお、"レイズ"またはフェニックスの尾を使えるキャラは2人以上戦闘に参加させること。

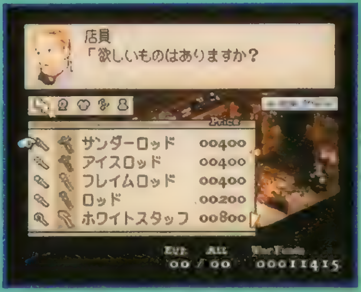
名前	種類	値段	購入可能時期
ブラインナイフ	ナイフ	800	C
ミスリルナイフ	ナイフ	500	B
ダガー	ナイフ	100	A
ブロードソード	剣	200	A
フレイムロッド	ロッド	400	C
サンダーロッド	ロッド	400	C
アイスロッド	ロッド	400	C
ロッド	ロッド	200	A
ホワイトスタッフ	杖	800	C
オークスタッフ	杖	120	A
赤ずきん	帽子	800	C
羽根つき帽子	帽子	350	B
革の帽子	帽子	150	A
レザープレイト	服	500	C
革の服	服	300	B
服	服	150	A
麻のローブ	ローブ	1200	C
バトルブーツ	靴	1000	B
スモールマント	マント	300	C
フェニックスの尾	アイテム	300	A
ハイポーション	アイテム	200	C
金の針	アイテム	100	B
乙女のキッス	アイテム	50	B
やまびこ草	アイテム	50	B
目薬	アイテム	50	A
毒消し	アイテム	50	A
ポーション	アイテム	50	A



イグーロス

北天騎士団の本拠地であり、ベオルブ邸もあるイグーロス。このイグーロスはそんな社会的条件を反映したのか、騎士系のアイテムの品揃えが充実している。第1章では重要な戦力となるナイトの装備はここで調達しよう。こういった街ごとのアイテム揃えの特色は、第2章以降になっても変わらないので、ナイト系の装備を整えたいときには、章を問わずにこのイグーロスへ。こういった街の間の移動中のランダムバトルでレベルアップすれば一石二鳥だ。

名前	種類	値段	購入可能時期
ブラインナイフ	ナイフ	800	C
ミスリルナイフ	ナイフ	500	C
ダガー	ナイフ	100	B
アイアンソード	剣	900	C
ロングソード	剣	500	B
ブロードソード	剣	200	B
ボウガン	自動弓	400	B
ロングボウ	弓	800	C
バックラー	盾	700	C
エスカッション	盾	400	B
アイアンヘルム	兜	1000	C
ブロンズヘルム	兜	500	B
レザーヘルム	兜	200	B
ブロンズアーマー	鎧	800	C
リネンキュラッサ	鎧	600	B
革の鎧	鎧	200	B
バトルブーツ	靴	1000	B
スモールマント	マント	300	C
フェニックスの尾	アイテム	300	B
ハイポーション	アイテム	200	C
金の針	アイテム	100	B
乙女のキッス	アイテム	50	B
やまびこ草	アイテム	50	B
目薬	アイテム	50	B
毒消し	アイテム	50	B
ポーション	アイテム	50	B



ドーター

貿易都市ドーター。イヴァリースの中央部分に位置しているこの街は、今後も移動の中心として頻繁に立ち寄ることとなる。

この街のアイテムの特色は、魔道士系の装備の充実にある。HPも高めの戦士系に比べ、HPの低い魔道士系はどうしても戦闘中に死にやすいので、いいアイテムをこまめに買い揃えるようにしよう。ただ、こんな気配りもナイトのアビリティ"重装備可能""盾装備可能"などをつければいらなくなるが……。

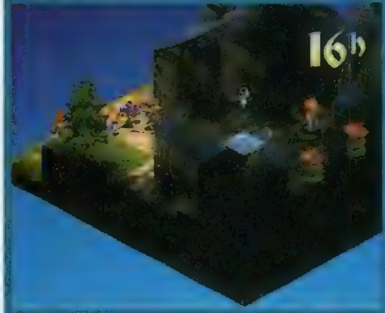
名前	種類	値段	購入可能時期
サンダーロッド	ロッド	400	C
アイスロッド	ロッド	400	C
フレイムロッド	ロッド	400	C
ロッド	ロッド	200	B
ホワイトスタッフ	杖	800	C
オークスタッフ	杖	120	B
バックラー	盾	700	C
エスカッション	盾	400	B
赤ずきん	帽子	800	C
羽根つき帽子	帽子	350	B
革の帽子	帽子	150	B
レザープレイト	服	500	C
革の服	服	300	B
服	服	150	B
麻のローブ	ローブ	1200	C
バトルブーツ	靴	1000	B
スモールマント	マント	300	C
フェニックスの尾	アイテム	300	B
ハイポーション	アイテム	200	C
金の針	アイテム	100	B
乙女のキッス	アイテム	50	B
やまびこ草	アイテム	50	B
目薬	アイテム	50	B
毒消し	アイテム	50	B
ポーション	アイテム	50	B

イベント後にはショップへ!

CHAPTER 2

利用する者 される者

あの骸旅団せん滅作戦から1年。ラムザはベオルブ家を離れ、一傭兵として暮らし始めた。そんな中で起こった王女オヴェリア誘拐事件。ラムザは、ディリータと、生きる目的を探すために王女の後を追い始めた。イヴァリース王オムドリアⅢ世の死後、政局は混乱を極め、ラーグ公、ゴルターナ公ともに戦備を整え始めた。悲劇の大乱“獅子戦争”の始まりである。そんな中ラムザはどんな真実を見るのか？



BATTLE 10 オヴェリア王女とディリータはいずこ? 貿易都市ドーター

第1章の長い回想が終わり、ここからが真の冒険の幕開けとなる。あれからディリータはどこで何をしていたのか？　そしてオヴェリア王女をさらった彼の目的とは？　様々な謎を秘めたまま、第2章のストーリーは展開していく。

チョコボに乗って走り去ったディリータを追い、ラムザたちが辿り着いたのは貿易都市ドーター。だが、そこで彼らを待ち受けていたのは一団の傭兵たちだった。これもディリータの差し向けたものなのか？　いずれにしろ、彼の背後には何か大きな勢力の存在が感じられる。果たしてラムザは、王女を救うことができるか!?

配置キャラ

味

- ホーリーナイト(LV.10)アグリアス
- ダークナイト(LV.10)ガフガリオン

●定員：4名

敵

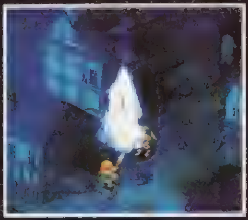
- シーフ(LV.11)
- シーフ(LV.9)
- 弓使い(LV.10)
- 弓使い(LV.9)
- 黒魔道士(LV.10)
- 黒魔道士(LV.9)

弓使いがけっこう曲者

ドーターでのバトルの相手はシーフ、弓使い、黒魔道士の3種のジョブで構成されたパーティ。第1章までの相手と違い、それぞれがかなり高い技能を持っており、そのコンビネーション攻撃は脅威だ。ポイントは、まず敵の黒魔法のターゲットをしっかり把握し、被害を最小限に留めること。そして1キャラずつ確実に集中攻撃で仕留める。この2点が基本だ。屋根の上に陣取り、長射程からの“チャージ”攻撃をかける弓使いが厄介だが、これには魔法を中心とした攻撃で対応しよう。第1章の戦闘のように短期決着を焦らずに。

NPCに頼るのも1つの手

第2章のNPCであるアグリアスとガフガリオンは、第1章のディリータ、アルガスなどとは比べものにならないほど強力なキャラ。なにしろ、両者ともに接近戦と遠距離攻撃の両方の能力を備えた万能戦士。第1章で十分レベル上げをしていない場合、プレイヤーキャラより彼らの方がよっぽど強い。そこで、苦戦するようならこの2人に頼り切った戦い方をするのも悪くない。つまり、プレイヤーキャラは回復や支援の役割に専念させ、攻撃は彼らに任せてしまうのだ。名付けてコバンザメ作戦!!　でもちょっと情けない？



BATTLE 11

新たな戦力獲得のチャンス!!

アラグアイの森

相変わらず行方の知れないオヴェリア王女を捜し求め、アラグアイの森に足を踏み入れたラムザたち。そんな彼らの目の前で、奇妙な光景が展開される。それは、大勢のゴブリンに取り囲まれ、情けない鳴き声を上げる1匹のチョコボの姿だった。ここでは、久々に条件の選択が提示される。選択肢は「1．早く森を抜けなければ……」「2．大事な戦力になるかも？」の2つである。1を選ぶと「敵の全滅」、2の場合は「チョコボの救出」が勝利条件となる。もっとも、1を選んでもチョコボが仲間にできないわけではない。最後までチョコボが無事であれば。

配置キャラ

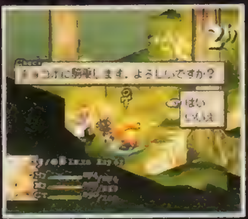
味	敵
▶？？？(LV.?)アグリアス	▶ブラックゴブリン(LV.13)
▶？？？(LV.?)ガフガリオン	▶ゴブリン(LV.10)
	▶ゴブリン(LV.9)
	▶ゴブリン(LV.9)
	▶ゴブリン(LV.8)
	▶ゴブリン(LV.8)
●定員：4名	

チョコボの動きがポイント

敵の戦力はブラックゴブリンが1匹にゴブリンが5匹。ランダムバトルエリアでさんざん戦ってきたお馴染みの相手である。"回転パンチ" "目つぶし" が少々嫌だが、苦戦するほどの相手ではない。気になるのはただ1つ。チョコボを無事に助けられるかどうかだけだ。これは開始直後の彼の動きに大きく左右される。もし、マップの角に生えている木の陰に動いてくれればもう安心。この場所なら、一度に攻撃できるゴブリンの数が限られるので、"チョコケアル" を持っているチョコボが倒される心配はほとんどない。

かなり役立つチョコボ

シナリオ優先でゲームを進めている場合、この段階ですでに話術士への転職条件を満たしているのは稀なケースだろう。つまり、このチョコボが初めての仲間モンスターという人も多いはず。そこで念のために、チョコボの使い方をレクチャーしておこう。チョコボは他のモンスターと異なり、乗り物として活用できるのが大きな特徴。やり方はいたって簡単。チョコボのいる場所にほかのキャラクターを移動させれば騎乗完了だ。Move 6、Jump 5という移動性能を誇るチョコボ。使い方次第で戦術の幅がグーンと広がるぞ!!



ランダムバトルエリア

アラグアイの森

みんなのヒーロー・モルボル登場！これで世の中安心だ!!

出現モンスター

- ■ブラックゴブリン
- ■ゴブリン
- ■モルボル
- ■ボーンスナッチ

このエリアで新たに登場するモンスターは、ボーンスナッチとモルボルの2種。まずボーンスナッチだが、これは以前登場したスケルトンの上位モンスター。とはいっても、能力的な違いはあまりなく、遠距離攻撃の "サンダーソウル" が水属性の "アクアソウル" に変化しただけ。注意が必要なのはモルボル。「FF」シリーズのファンに、嫌いなモンスターのアンケートを取れば、必ず上位に喰い込むモンスターである。今回は味方モンスターを "なめる" ことにより、"リフレク"の効果を与える能力を身につけている。不用意な魔法攻撃は控えた方がいいだろう。ただ、ここでのモルボルは得意の状態変化攻撃 "臭い息" を使わないので、まだいい方？

BATTLE 12 謎の機工士登場! 城塞都市ザランダ

ある事情により（実はこの前に１つバトルがある）、ドラクロワ枢機卿を頼ってライオネルを目指すラムザたち。そんなラムザたちの前に現れたのが、謎の集団の襲われている機工士ムスタディオ。ここでも選択肢が登場し、以下の２つからの選択となる。「１.関わりたくない」と「２.放っておけない」だが、いずれにしてもムスタディオを助けることになる。果たしてムスタディオはなぜ狙われているのか？　ストーリーは次第次第に核心へと近づいていき、ラムザたち一行はそれに深く関わっていくようになる……。

配置キャラ

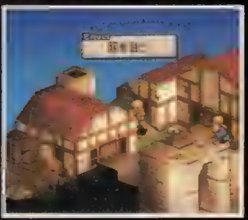
味方
- ？？？（LV.?）アグリアス
- 機工士（LV.10）ムスタディオ

●定員：４名

敵
- 弓使い（LV.12）
- 弓使い（LV.11）
- ナイト（LV.13）
- ナイト（LV.11）
- 黒魔道士（LV.12）
- 黒魔道士（LV.11）

ムスタディオを確保せよ

このバトルも条件戦闘で、ムスタディオが戦闘不能になるとゲームオーバー。ただ、少し楽なのが、ムスタディオは銃を装備しているために、敵とある程度距離を置くように行動すること。具体的には塀の上から銃で攻撃するのだ。プレイヤーの側とすれば、回復系のキャラを１人、ムスタディオのフォローに回せばOK。これで後はゆっくりと敵を倒していくだけ。そう苦労することもなく勝てることだろう。あと１つ注意するとすれば、銃は直線的に飛ぶので、不用意に敵とムスタディオの間に入り、ダメージを喰わないように。



特殊キャラのジョブ

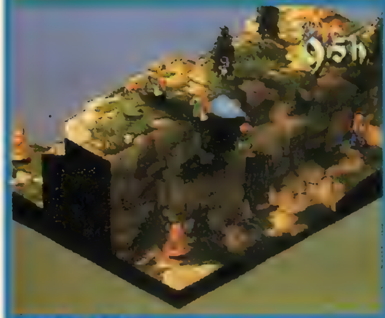
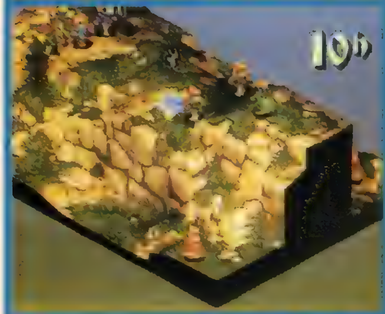
第２章から本格的に戦い始めるアグリアスや、このバトルで出てくるムスタディオは、キャラ特有のジョブについている。アグリアスの“ホーリーナイト”や、ムスタディオの“機工士”がそれだ。これらのジョブは、一般キャラの“見習い戦士”に相当し、自パーティにいれば自由にジョブチェンジできる。しかし、これらのキャラはかなり強力なので、ますはこのジョブのマスターになることを優先して考える方がいい。長い戦いのうちには、これらのジョブに助けられることが多いはずだから…。“絶対に”とはいわないが…。

ランダムバトルエリア ゼイレキレの滝

水上移動可能なキャラがいるととっても簡単！

出現モンスター
- チョコボ
- スケルトン
- ボム
- グレネイド
- スクイドラーケン
- クアール

この滝でのバトルのポイントは、マップ中央の川。この川のせいでプレイヤーが一気に敵に殺到して倒すという戦法は不可能になっている（全キャラともに“テレポ”、“飛行移動”できれば別だが）。しかも、敵は飛行移動のモンスターが多いとくれば、戦法は簡単である。敵を待ちかまえての集中攻撃だ。これで１体ずつ確実に倒していくのがセオリー。ただ、自パーティに相当な自信があれば、一気に吊り橋を渡って攻め込むのも面白いかも。しかしこれは、あくまでも、“相当な自信”があった場合のみ。通常ではほぼ不可能だろうが……。ここで新登場のスクイドラーケン、クアールは、それぞれピスコディーモン、レッドパンサーの上位モンスターだ。

BATTLE 13 バリアスの丘

ムスタディオを狙うバート商会!

しつようなまでにムスタデイオをつけ狙うバート商会。その魔の手はどこまでも伸びる。果たしてムスタディオには、どんな秘密があるのか？　そしてバート商会のトップ・ルードヴィッヒにはどんな目的があるのか？　ライオネルへの道のいたるところに、バート商会の黒い手が張り巡らされ、その突破は困難を極める。そして、もう１つの問題はドラクロワ枢機卿。かの人はどんな人物なのか？　果たしてラムザー行に力を貸してくれるのか？　そして、ムスタディオは？　混迷を深める情勢の中、ラムザの進む道は……。

配置キャラ

味

- ▶???（LV.?）アグリアス
- ▶???（LV.?）ムスタディオ

●定員：4名

敵

- ▶ナイト（LV.14）
- ▶ナイト（LV.13）
- ▶弓使い（LV.13）
- ▶弓使い（LV.11）
- ▶召喚士（LV.12）
- ▶召喚士（LV.11）

召喚魔法に注意

このバトルから敵の中に召喚士が登場する。召喚魔法は、効果範囲内の敵（回復系の召喚魔法のときは味方）のみにダメージを与えるという特殊な魔法だ。まだこの段階では、シヴァやラムウ程度のためにダメージはそう大きくはないが、そのカッコイイ魔法効果とともに脅威といえるだろう。この強力な召喚魔法にも弱点は存在する。その消費MPの多さだ。例えばシヴァの場合の消費MPは24、レベル12程度の召喚士では、２回放つのが限度であろう。またチャージタイムも長いので、そのスキをつくのもいい戦法といえる。

魔法と弓のコンビ攻撃

このバトルに限らず、「ＦＦＴ」の戦闘で特に注意が必要なのが魔法と弓のコンビネーション攻撃。これは、魔法でダメージを与えられたキャラが、高所にいる弓使いでトドメを刺されるといった感じの攻撃のこと。これは、このゲームのバトルフィールドは15×15と狭めなために、高所の弓使いの攻撃がマップのかなりの範囲内まで当たるのが最大の原因。これを完全に防ぐ方法は残念ながら存在しない。どうしても勝てないときは、ランダムバトルエリアでレベルアップを。最低でも敵よりも２、３レベル上の状態で戦おう。

ランダムバトルエリア バリアスの丘

強力な敵がひしめく丘陵地帯 弱いキャラなら戦わない方が……

出現モンスター

- 牛鬼
- ミノタウロス
- レッドパンサー
- クアール
- モンク
- 時魔道士

ここで初登場のモンスターは、ミノタウロス。牛鬼の上位モンスターで、そのパワーはかなりアップしている。ただし、あいかわらず遠距離攻撃はしてこないので、離れての攻撃が有効だ。

ここでランダムバトルエリアに登場する人間キャラについてひと言。この人間キャラは、能力はストーリーバトルのときと同様にそのアビリティを駆使してくるが、戦闘不能後にクリスタルになる確率が、シナリオ戦闘に比べるとかなり低い。クリスタル継承は、かなりおいしいパワーアップなので積極的に狙いたいが、ランダムバトル時は止める方が賢明。敵にするには彼らは強力すぎる。レベルも自パーティに合わせて出現するし……。

BATTLE 14

毒沼がプレイヤーを死に誘う

ツィゴリス湿原

ついにライオネル城に到着し、ドラクロワ枢機卿と会ったラムザとオヴェリア一行。ここでようやく、ムスタディオは自分がなぜバート商会に狙われているかを語り始めた。"聖石"という言葉に驚くラムザ一行。一体聖石にはどんな力が秘められているのか？　ドラクロワ枢機卿は1つの石をふところから取り出す。その石もまさしく聖石であった。そして枢機卿は、聖石について語り始めた……。聖なる石が新たな扉を開く……。ドラクロワ枢機卿との会談の後、ラムザたちはムスタディオとともに機工都市ゴーグを目指す……。

配置キャラ

味

▶ ???(LV.?)ムスタディオ

定員：5人

敵

▶ グール(LV.13)
▶ グール(LV.12)
▶ フロータイボール(LV.13)
▶ ボーンスナッチ(LV.14)
▶ スケルトン(LV.14)
▶ スケルトン(LV.13)

毒沼に注意!

雨が降り注ぐ戦場・ツィゴリス湿原。この雨のせいか沼地はすべて毒沼と化し、沼内で移動を停止したキャラはすべて毒に犯される。画面が暗いために、つい間違えそうになるので要注意。もし毒に犯されたら、即座にアイテムか魔法で回復させること。毒のダメージは自キャラ行動終了時にダメージを喰らうので、計算をミスすると戦闘不能になることも。よけいな手間をかけないためにも毒沼で行動を終了させないのが重要。自キャラが最大5人（NPCを除く）と少ないこのゲーム、細かな気配りがクリアの近道なのだ。

キャラの配置

このバトルもそうだが、『FFT』では部隊を分散して配置するバトルがいくつかある。こういうときのキャラの配置のコツは、ある程度均等にキャラを振り分けることだ。片方の部隊に回復できるキャラがいないとか、戦士系のキャラがいないなどのアンバランスな編成は、一歩間違えると全滅しかねない。こんなことがないようにバランスよく部隊を振り分けよう。ただ、一気に敵を倒そうとする場合などは別。魔道士を集中して攻撃しても面白い。うまくやるには、敵の配置を見てからロードし直すのが簡単でいいぞ。

ランダムバトルエリア

ツィゴリス湿原

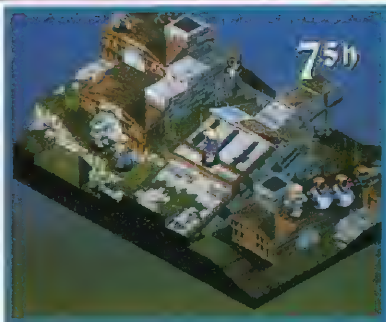
チョコボを使って簡単プレイ!
これがモンスター利用法!!

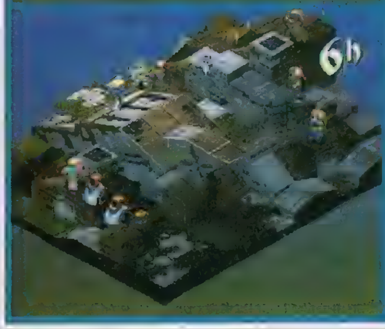
出現モンスター

- スケルトン
- ボーンスナッチ
- グール
- ガスト
- 牛鬼
- 時魔道士

相変わらず毒沼が広がるツィゴリス湿原。出現してくるモンスターはアンデッドばかりなので、ほとんど影響はないし、こちらから積極的に動き回るのは不利。こんなときに役に立つのが、味方モンスターのチョコボ。チョコボに乗って飛び回り、敵を各個撃破するのがこのエリアの美しい戦い方だろう（主観が大きく混じるが）。

ただし、モンスターを"勧誘"したいとき以外は、ランダムバトルはやりやすいエリアを選ぶのが基本中の基本。無理に難しいこのエリアで戦う意味はないので、移動中にバトルに巻き込まれた場合を除き、戦闘はしないように。また、このエリアはゴーグに行ってしまうと、第2章の間は行けなくなるので注意。





BATTLE 15

ルードヴィッヒの真実

ゴーグのスラム街

ドラクロワ枢機卿の助けを信じて機工都市ゴーグにたどり着いたラムザ、ムスタディオ一行。そこに待ち受けていたのは、バート商会の傭兵たちであった。なぜ彼らは、そこまでして聖石を狙うのか？　ゴーグの地下にあるといわれる古代文明とも関係があるといわれる聖石・ゾディアックストーン。その大いなる謎の一端を知ったとき、大いなる運命の歯車が静かに動き始め、ラムザを過酷な運命へと誘う。そして、ラムザも「自らの信じる道を進め」という父の言葉を胸に、自らの意志で歩き始めた……。

配置キャラ

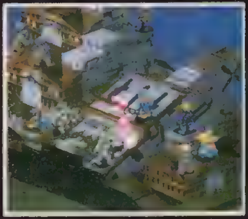
味	敵
▶???(LV.?)ムスタディオ	▶弓使い(LV.14)
	▶弓使い(LV.14)
	▶召喚士(LV.15)
	▶召喚士(LV.12)
	▶シーフ(LV.15)
	▶シーフ(LV.13)
定員：5名	

ムスタディオをチェック

NPCの悲しさか、勝手に突っ込んでいって、勝手にダメージを受けるムスタディオ。しかも、装備をすべて取り上げられているので、HPも低いわ、遠距離攻撃もできないわ、と散々。下手をするとこちらが何もしないうちに戦闘不能状態になっていることも。そこまで極端でなくとも、戦闘の序盤で、ムスタディオが戦闘不能になることはさけられない（よほどレベルアップしているならば別）。ただ、ムスタディオはクリスタルにはならないので、戦闘不能になっても無視して戦闘するのが得策。少～しかわいそうだけど……。

チャームに注意!

シーフのアクションアビリティ“盗む”の中で、一番やっかいなのが“チャーム”。これを喰らうと、そのキャラは一時的にだが、味方を攻撃するようになる。特につらいのが、後方に待機させていたはずの魔道士系キャラが、突然前線の戦士系キャラに魔法攻撃を仕掛けてくる場合。これは前線のキャラにダメージを与えるだけでなく、魔道士のMPも消費してしまうという、2重のダメージがある。こういった点からもシーフは早く倒すのが吉。ここでの倒すべき順番は、召喚士→シーフ→弓使い。ただ、これも状況次第だが……。

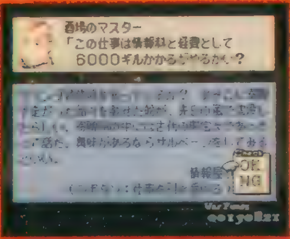


プラス1チェック

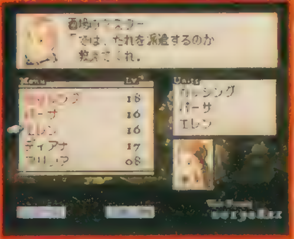
酒場のチェックは忘れずに!

第2章になると、酒場の周辺がにわかに活気づいてくる。第1章では、国内外の情勢を“噂話”で確認するのが主な酒場の使い方だったが、第2章ではいよいよお待ちかねの“儲け話”が登場してくるのだ。とりあえず酒場に入ってみよう。何か“儲け話”が出ているはず。内容が気に入ったら仕事を引き受け、派遣するメンバーを選択。後は仲間の実力と運に任せて結果を待つだけ。なお、仕事によっては、引き受ける際に情報料や経費が必要なこともある。経費が高額になると、少々悩むケースも出てくるかもしれないが、ここら辺りの決断も、プレイヤーの楽しみの1つといえるだろう。また、うまくいけば多くの報酬と経験値、それに未知のお宝が手に入ることもあるのだから、多少のリスクは覚悟しないとね。ちなみに、派遣したメンバーは仕事が終わるまでは完全に別行動。戦闘に参加させることができなくなる点に注意しよう。“儲け話”のさらに詳しい情報は、38ページにもあるぞ!!

キミは完全制覇できるか？



◀まずは内容を検討し、仕事を受けるかどうかを決定する。



◀そしてメンバーの選択。これが結果に大きく影響するのだ。

BATTLE 16

聖騎士アグリアスを救え! バリアスの谷

ゴーグでの戦闘の結果、ドラクロワ枢機卿が信じるに値しないことを知ったラムザたちは、王女オヴェリアたちを救うべく、ライオネルを目指す。その途中のウォージリスの港に、ラムザを待つディリータの姿があった。ディリータはラムザに、聖石とオヴェリアから手を引くように語った。ラムザにはそのディリータの言葉が理解できなかったが、その背後に何らかの存在を感じ取った。その後、ラムザたち一行がバリアスの谷を通過しようとしたとき、その目の前にライオネル軍兵士に追われるアグリアスの姿があった……。

配置キャラ

味方
- ▶???(LV.?)アグリアス

定員：5名

敵
- ▶ナイト(LV.15)
- ▶ナイト(LV.14)
- ▶弓使い(LV.15)
- ▶弓使い(LV.14)
- ▶黒魔道士(LV.15)
- ▶黒魔道士(LV.14)

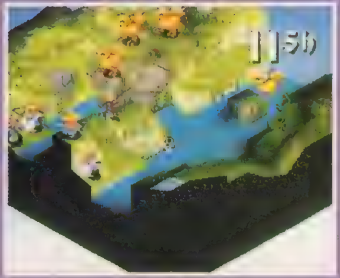
アグリアスをフォロー

アグリアスは変なジョブチェンジや、アビリティセットをしていなければ、"聖剣技"のアビリティを持っているはず。これは遠近両用の攻撃であることに加えて、ストップなどの追加効果をもたらす非常に強力な攻撃だ。このバトルはアグリアスが戦闘不能になるとゲームオーバーだが、回復系のキャラをアグリアスのフォローに回せば、敵が強くないこともあって、何の問題もなくクリアできるはず。このバトル以降はアグリアスをプレイヤーキャラとして使えるので、ここでその戦法をチェックするようにしよう。

ウェポンブレイクとは

ナイトのアクションアビリティの1つ"ウェポンブレイク"。このアビリティは、ほかの"アーマーブレイク""シールドブレイク"などに比べて成功率が低い。しかし、その効果は絶大である。特に有効なのが、第1章のウィーグラフや、アグリアスのようなキャラ固有のジョブについているキャラに対してなのである。彼らは通常は強力な攻撃力を誇るが、武器を破壊されると"聖剣技"などは使用不能となる。そうなってしまえば、彼らもザコ以下の存在だ。パーティ内の一番弱いキャラで攻撃して、JPとEXPを稼ごう。

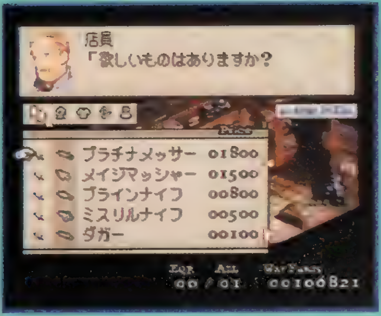
ランダムバトルエリア バリアスの谷 豊富な種類のモンスターの宝庫 モンスター勧誘はここで!!



出現モンスター
- クアール
- スクイドラーケン
- ビスコディーモン
- ブラックゴブリン
- スチールホーク
- チョコボ

このバリアスの谷は多彩なモンスターの宝庫である。いろんな種類のモンスターが出現するので、勧誘にはもってこい。通常プレイすれば、この段階で話術士になれるキャラの1人や2人いるはず。ここから本格的にモンスター集めをするのが、一番効率がいいだろう。ただこのエリアは中央に川が流れているために、移動が阻害される場合も……。

それに、バトル15が終了した後ではこのエリアが唯一のランダムバトルエリアなのだ。この後のバトルがキツイとか、どうしてもジョブチェンジしたいとかならば、ここで十分にレベルアップして、第2章のクライマックスを存分に味わってほしい。ここからがラムザの真の活躍なのだから……。



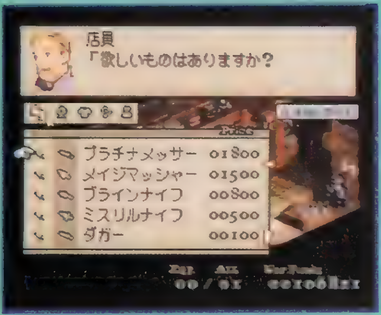
ガリランド

魔道都市ガリランドの名にふさわしく、魔道士系のアイテムが揃っている。ただし、この第２章でのゲームの流れでは、ガリランド、イグーロスの２つの街に来る必要はない。しかも、バトル15終了後は、第２章終了までの間も、この街、イグーロス、ドーター、ザランダに戻ることができないので、必要なアイテム、または今後のジョブチェンジで必要となるアイテムはすべて手に入れておくこと。もしもギルが不足したら、ランダムバトルエリアでレベルアップを兼ねて戦って稼ぐこと。余裕を持って第２章をクリアしようとすれば、レベル25は最低必要なはず。そうすればギル不足も解消するだろう。

名前	種類	値段	購入可能時期
プラチナメッサー	ナイフ	1800	C
メイジマッシャー	ナイフ	1500	A
ブラインナイフ	ナイフ	800	A
ミスリルナイフ	ナイフ	500	A
ダガー	ナイフ	100	A
ブロードソード	剣	200	A
ポイズンロッド	ロッド	500	C
フレイムロッド	ロッド	400	A
サンダーロッド	ロッド	400	A
アイスロッド	ロッド	400	A
ロッド	ロッド	200	A
蛇の杖	杖	2200	C
ホワイトスタッフ	杖	800	A
オークスタッフ	杖	120	A
バトルバンブー	棒	1400	D
サイプレスパイル	棒	1000	C
グリーンベレー	帽子	3000	D
三角帽子	帽子	1800	C
ヘッドギア	帽子	1200	A
赤ずきん	帽子	800	A
羽根つき帽子	帽子	350	A
革の帽子	帽子	150	A
魔術士の服	服	1900	D
アダマンベスト	服	1600	C
ミスリルベスト	服	1500	A
チェインプレイト	服	900	A
レザープレイト	服	500	A
革の服	服	300	A
服	服	150	A

名前	種類	値段	購入可能時期
魔術師のローブ	ローブ	4000	D
シルクローブ	ローブ	2400	A
麻のローブ	ローブ	1200	A
ラバーシューズ	靴	1500	D
スパイクシューズ	靴	1200	A
バトルブーツ	靴	1000	A
パワーリスト	小手	5000	C
魔道士のマント	マント	2000	D
革のマント	マント	800	A
スモールマント	マント	300	A
手裏剣	手裏剣	50	A
らいじんのたま	玉	250	D
ひょうすいのたま	玉	250	D
かとんのたま	玉	250	D
聖水	アイテム	2000	A
万能薬	アイテム	350	D
フェニックスの尾	アイテム	300	A
エーテル	アイテム	200	D
ハイポーション	アイテム	200	A
金の針	アイテム	100	A
乙女のキッス	アイテム	50	A
やまびこ草	アイテム	50	A
目薬	アイテム	50	A
毒消し	アイテム	50	A
ポーション	アイテム	50	A

※実はこのリストでは一部のアイテムはカットしてあります。その辺りは次号以降の続報に期待！　ということで……。



イグーロス

第１章同様に、騎士系のアイテムは豊富な品揃えを誇る。魔道士もそろそろ“重装備可能”のアビリティを装備できるはずなので、その分も考えて多めに買っておくのがコツ。また、竜騎士用の槍を売っているのも、ここ とライオネルだけ。その時点で必要がなくても、先々のジョブチェンジを考えているならためらわずに買うこと。また、念のために触れておくが、自動弓は直線的に飛ぶために敵との間に障害物があると当たらないし、味方がいると味方にダメージを与えるので、攻撃するときには十分に注意すること。また試着の最強装備では、靴とアクセサリは装備されないので注意。

名前	種類	値段	購入可能時期
プラチナメッサー	ナイフ	1800	C
メイジマッシャー	ナイフ	1500	A
ブラインナイフ	ナイフ	800	A
ミスリルナイフ	ナイフ	500	A
ダガー	ナイフ	100	A
さんごの剣	剣	3300	C
ミスリルソード	剣	1600	A
アイアンソード	剣	900	A
ロングソード	剣	500	A
ブロードソード	剣	200	A
巨人の斧	斧	4000	D
バトルアックス	斧	1500	A
クロスボウ	自動弓	2000	D
ナイトキラー	自動弓	1500	A
ボウガン	自動弓	400	A
ライトニングボウ	弓	3000	D
氷の弓	弓	2000	A
銀の弓	弓	1500	A
ロングボウ	弓	800	A
スピア	槍	2000	D
ジャベリン	槍	1000	A
ゴールドシールド	盾	3500	D
ミスリルシールド	盾	2500	C
ラウンドシールド	盾	1600	A
ブロンズシールド	盾	1200	A
バックラー	盾	700	A
エスカッション	盾	400	A
ゴールドヘルム	兜	2800	D
ミスリルヘルム	兜	2500	C

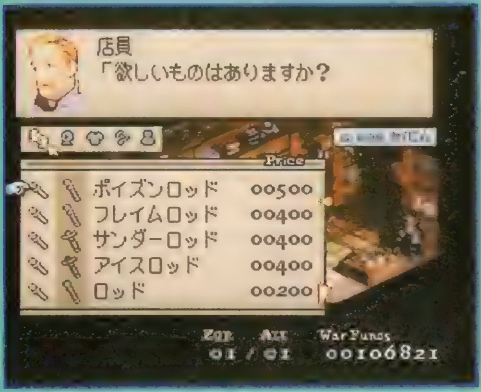
名前	種類	値段	購入可能時期
バルビュータ	兜	1500	A
アイアンヘルム	兜	1000	A
ブロンズヘルム	兜	500	A
レザーヘルム	兜	200	A
ゴールドアーマー	鎧	3600	D
プレイトメイル	鎧	3000	C
ミスリルアーマー	鎧	2000	A
チェインメイル	鎧	1300	A
ブロンズアーマー	鎧	800	A
リネンキュラッサ	鎧	600	A
革の鎧	鎧	200	A
ラバーシューズ	靴	1500	D
スパイクシューズ	靴	1200	A
バトルブーツ	靴	1000	A
パワーリスト	小手	5000	C
魔道士のマント	マント	2000	D
革のマント	マント	800	A
スモールマント	マント	300	A
聖水	アイテム	2000	A
万能薬	アイテム	350	D
フェニックスの尾	アイテム	300	A
エーテル	アイテム	200	D
ハイポーション	アイテム	200	A
金の針	アイテム	100	A
乙女のキッス	アイテム	50	A
やまびこ草	アイテム	50	A
目薬	アイテム	50	A
毒消し	アイテム	50	A
ポーション	アイテム	50	A

※購入可能時期の、Aはバトル10以降を、Bはザランダ到着後を、Cはバトル12終了後のオヴェリアイベント以降を、Dはライオネル到着以降を、Eはゴーグ到着以降を、Fはウォージリス到着以降を、Gはバトル16以降を表します。

ドーター

ドーターは第2章の最初の街であり、貿易都市の名を持つ。ここのアイテムは右の一覧を見てもらえばわかるように、いろいろなジョブ用のアイテムが揃っているようであり、どれもが中途半端な品揃えともいえる。この街では、とりあえずの装備を揃えることにして、騎士・戦士系のアイテムはイグーロスで、魔道士系のアイテムはガリランドで、それぞれ揃えるようにしよう。ただ、侍用、忍者用、吟遊詩人用のそれぞれのアイテムが揃えてあることも見逃せないポイントである。バトル10終了直後には、ポーションやフェニックスの尾など薬関係のアイテムを買い揃えることも忘れずに。

名前	種類	値段	購入可能時期	名前	種類	値段	購入可能時期
虎鉄	刀	3000	D	チェインプレイト	服	900	A
阿修羅	刀	1600	D	レザープレイト	服	500	A
ポイズンロッド	ロッド	500	C	革の服	服	300	A
サンダーロッド	ロッド	400	A	服	服	100	A
アイスロッド	ロッド	400	A	魔術師のローブ	ローブ	4000	D
フレイムロッド	ロッド	400	A	シルクのローブ	ローブ	2400	C
ロッド	ロッド	200	A	麻のローブ	ローブ	1200	C
蛇の杖	杖	2200	C	ラバーシューズ	靴	1500	D
ホワイトスタッフ	杖	800	A	スパイクシューズ	靴	1200	A
オークスタッフ	杖	120	A	バトルブーツ	靴	1000	A
ラミアの竪琴	楽器	5000	D	パワーリスト	小手	5000	C
バトルディクト	辞書	3000	D	魔道士のマント	マント	2000	D
バトルバンブー	棒	1400	D	革のマント	マント	800	A
サイプレスパイル	棒	1000	C	スモールマント	マント	300	A
ゴールドシールド	盾	3500	D	手裏剣	手裏剣	50	A
ミスリルシールド	盾	2500	C	らいじんのたま	玉	250	D
ラウンドシールド	盾	1600	A	ひょうすいのたま	玉	250	D
ブロンズシールド	盾	1200	A	かとんのたま	玉	250	D
バックラー	盾	700	A	聖水	アイテム	2000	A
エスカッション	盾	400	A	万能薬	アイテム	350	D
グリーンベレー	帽子	3000	D	フェニックスの尾	アイテム	300	A
三角帽子	帽子	1800	C	エーテル	アイテム	200	D
ヘッドギア	帽子	1200	A	ハイポーション	アイテム	200	A
赤ずきん	帽子	800	A	金の針	アイテム	100	A
羽根つき帽子	帽子	350	A	乙女のキッス	アイテム	50	A
革の帽子	帽子	150	A	やまびこ草	アイテム	50	A
魔術士の服	服	1900	D	目薬	アイテム	50	A
アダマンベスト	服	1600	C	毒消し	アイテム	50	A
ミスリルベスト	服	1500	A	ポーション	アイテム	50	A



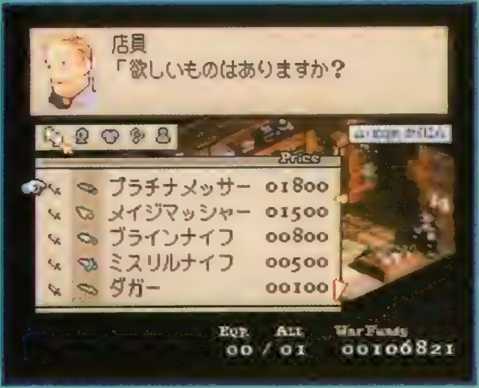
ザランダ

城塞都市の名を持つが、この街のアイテムには戦士系の装備がほとんどない。そのかわり魔道士系のアイテムはかなり豊富に揃っているので、ガリランドまで行かなくてもいいかも。ロッドも3属性のものが揃っているので、アビリティの"装備変更"を使って弱点をつけば、魔道士でも直接攻撃でモンスター程度なら倒せるはず。

あと、イグーロスのところでも少し触れたが、靴・小手・マントなどのアクセサリは試着では装備されないので、アイテムをしっかり確認して、キャラに合ったものを装備するようにしよう。戦士系は靴を、魔道士系はマントが基本である。

名前	種類	値段	購入可能時期	名前	種類	値段	購入可能時期
ポイズンロッド	ロッド	500	B	パワーリスト	小手	5000	B
サンダーロッド	ロッド	400	B	魔道士のマント	マント	2000	D
アイスロッド	ロッド	400	B	革のマント	マント	800	B
フレイムロッド	ロッド	400	B	スモールマント	マント	300	B
ロッド	ロッド	200	B	手裏剣	手裏剣	50	B
蛇の杖	杖	2200	B	らいじんのたま	玉	250	D
ホワイトスタッフ	杖	800	B	ひょうすいのたま	玉	250	D
オークスタッフ	杖	120	B	かとんのたま	玉	250	D
バトルバンブー	棒	1400	D	聖水	アイテム	2000	B
サイプレスパイル	棒	1000	B	万能薬	アイテム	350	D
グリーンベレー	帽子	3000	D	フェニックスの尾	アイテム	300	B
三角帽子	帽子	1800	B	エーテル	アイテム	200	D
ヘッドギア	帽子	1200	B	ハイポーション	アイテム	200	B
赤ずきん	帽子	800	B	金の針	アイテム	100	B
羽根つき帽子	帽子	350	B	乙女のキッス	アイテム	50	B
革の帽子	帽子	150	B	やまびこ草	アイテム	50	B
魔術師の服	服	1900	D	目薬	アイテム	50	B
アダマンベスト	服	1600	B	毒消し	アイテム	50	B
ミスリルベスト	服	1500	B	ポーション	アイテム	50	B
チェインプレイト	服	900	B				
レザープレイト	服	500	B				
革の服	服	300	B				
服	服	150	B				
魔術師のローブ	ローブ	4000	D				
シルクのローブ	ローブ	2400	B				
麻のローブ	ローブ	1200	B				
ラバーシューズ	靴	1500	D				
スパイクシューズ	靴	1200	B				
バトルブーツ	靴	1000	B				

※忍者用の装備は、投げる場合が多いので、必ず複数個買っておくこと。そうしないと、いざというときに投げるアイテムがないなどということになるかも。そのほかアイテムを投げる場合の射程は、投げるキャラの移動能力に対応して増減する。もちろん、移動能力が高いほど遠くにものが投げられる、ということである。

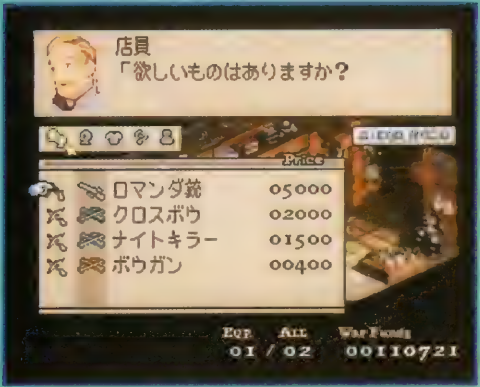


ライオネル

ドラクロワ枢機卿の居城にして、神聖ユードラ帝国の本拠地であった城・ライオネル。さすがに上級貴族の本拠地とあって、イグーロスと同じように騎士・戦士系のアイテムの豊富さを誇る。また、その品揃えの内容までイグーロスとほぼ同じ。ということは、ライオネルまでたどり着けば、イグーロスに戻る必要はないということ。

あと、注意点が1つ。このライオネル城を通って、ゴーグに行き、バトル15をクリアすると、ライオネルに戻ってこれるのは第3章に入ってから。必要なアイテムがあるときは、忘れずにこのライオネルで買ってからゴーグへと行くこと。

名前	種類	値段	購入可能時期	名前	種類	値段	購入可能時期
プラチナメッサー	ナイフ	1800	D	バルビュータ	兜	1500	D
メイジマッシャー	ナイフ	1500	D	アイアンヘルム	兜	1000	D
ブラインナイフ	ナイフ	800	D	ブロンズヘルム	兜	500	D
ミスリルナイフ	ナイフ	500	D	レザーヘルム	兜	200	D
ダガー	ナイフ	100	D	ゴールドアーマー	鎧	3600	D
さんごの剣	剣	3300	D	プレイトメイル	鎧	3000	D
ミスリルソード	剣	1600	D	ミスリルアーマー	鎧	2000	D
アイアンソード	剣	900	D	チェインメイル	鎧	1300	D
ロングソード	剣	500	D	ブロンズアーマー	鎧	800	D
ブロードソード	剣	200	D	リネンキュラッサ	鎧	600	D
巨人の斧	斧	4000	D	革の鎧	鎧	200	D
バトルアックス	斧	1500	D	ラバーシューズ	靴	1500	D
クロスボウ	自動弓	2000	D	スパイクシューズ	靴	1200	D
ナイトキラー	自動弓	1500	D	バトルブーツ	靴	1000	D
ボウガン	自動弓	400	D	パワーリスト	小手	5000	D
ライトニングボウ	弓	3000	D	魔道士のマント	マント	2000	D
氷の弓	弓	2000	D	革のマント	マント	800	D
銀の弓	弓	1500	D	スモールマント	マント	300	D
ロングボウ	弓	800	D	聖水	アイテム	2000	D
スピア	槍	2000	D	万能薬	アイテム	350	D
ジャベリン	槍	1000	D	フェニックスの尾	アイテム	300	D
ゴールドシールド	盾	3500	D	エーテル	アイテム	200	D
ミスリルシールド	盾	2500	D	ハイポーション	アイテム	200	D
ラウンドシールド	盾	1600	D	金の針	アイテム	100	D
ブロンズシールド	盾	1200	D	乙女のキッス	アイテム	50	D
バックラー	盾	700	D	やまびこ草	アイテム	50	D
エスカッション	盾	400	D	目薬	アイテム	50	D
ゴールドヘルム	兜	2800	D	毒消し	アイテム	50	D
ミスリルヘルム	兜	2500	D	ポーション	アイテム	50	D



ゴーグ

機工都市ゴーグ。ムスタディオの出身地にして、聖石タウロスが眠っていた街である。ここのアイテム揃えはかなり貧弱で、ほかの街と比べると半分程度の数しかない。この街のアイテムで大事なものは1つしかない。それはもちろん伝説の武器"銃"だ。この武器は機工士、アイテム士、話術士が使える。装備の手薄なアイテム士には銃は大変おいしい武器といえる。ただ銃はここでしか売っていないので、壊されたり、盗まれたりしたときの予備のために、何丁か買い足しておくようにしよう。そうでないと、またわざわざここまで戻ってこないといけなくなるぞ。

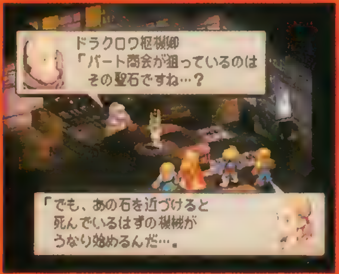
名前	種類	値段	購入可能時期
ロマンダ銃	銃	5000	E
クロスボウ	自動弓	2000	E
ナイトキラー	自動弓	1500	E
ボウガン	自動弓	400	E
ラバーシューズ	靴	1500	E
スパイクシューズ	靴	1200	E
バトルブーツ	靴	1000	E
パワーリスト	小手	5000	E
ダイアの腕輪	腕輪	5000	G
魔道士のマント	マント	2000	E
革のマント	マント	800	E
スモールマント	マント	300	E
らいじんのたま	玉	250	E
ひょうすいのたま	玉	250	E
かとんのたま	玉	250	E
聖水	アイテム	2000	E
万能薬	アイテム	350	E
フェニックスの尾	アイテム	300	E
エーテル	アイテム	200	E
ハイポーション	アイテム	200	E
金の針	アイテム	100	E
乙女のキッス	アイテム	50	E
やまびこ草	アイテム	50	E
目薬	アイテム	50	E
毒消し	アイテム	50	E
ポーション	アイテム	50	E

※銃は射程といい、威力といい、かなり強力。ただし直進武器なので注意。

ゴーグの秘密

機工都市。この名は、このゴーグの地下に失われた文明の遺物が存在し、それを現在に使えるようにしようと努力する人たちがいることからつけられた。そんな人たち…機工士によると、その昔この地には超絶の文明が存在し、飛空艇が空を飛び交う時代があったという。銃もその時代の名残りの1つという話である。

また、現在でも聖石をかざすと反応する機械の存在が確認され、バート商会が聖石を狙う理由の1つもそこにあると噂されている。果たして、このゴーグの地下に何が眠るのか。そこに聖石がどう関わるのか？　そしてラムザは？　真実はキミの目の前にある。



ウォージリス

貿易都市の異名を持つウォージリス。この街のアイテムもどちらかというと魔道士系が多い。"魔術師の杖"などの全体を通してもかなり強力な装備がいくつかあるのは、この街が第2章で最後に入ることになる街だからだろうか。

このウォージリスにプレイヤーが入る頃には、入れる街はここととゴーグのみ。繰り返しになるが戦士系の装備はライオネルで十分に買い込むように。

ほかでは、刀や楽器といった、侍や吟遊詩人などのかなり上級に位置するジョブ用の装備があるのも第2章のクライマックスが近い証拠。このあとに続く熾烈な戦闘を乗り越えて、歴史の真実を自らの目で体験しよう。といってもまだまだ先は長い。全体の40%程度しか終わっていないのだから……。

名　前	種　類	値段	購入可能時期
備前長船	刀	5000	G
虎鉄	刀	3000	F
阿修羅	刀	1600	F
ポイズンロッド	ロッド	500	F
サンダーロッド	ロッド	400	F
アイスロッド	ロッド	400	F
フレイムロッド	ロッド	400	F
ロッド	ロッド	200	F
魔術師の杖	杖	4000	G
蛇の杖	杖	2200	F
ホワイトスタッフ	杖	800	F
オークスタッフ	杖	120	F
フレイル	鎚	1200	G
ラミアの竪琴	楽器	5000	F
バトルディクト	辞書	3000	F
バトルバンブー	棒	1400	F
サイプレスパイル	棒	1000	F
ゴールドシールド	盾	3500	F
ミスリルシールド	盾	2500	F
ラウンドシールド	盾	1600	F
ブロンズシールド	盾	1200	F
バックラー	盾	700	F
エスカッション	盾	400	F
グリーンベレー	帽子	3000	F
三角帽子	帽子	1800	F
ヘッドギア	帽子	1200	F
赤ずきん	帽子	800	F
羽根つき帽子	帽子	350	F
革の帽子	帽子	150	F
ブリガンダイン	服	2500	G
魔術士の服	服	1900	F
アダマンベスト	服	1600	F

名　前	種　類	値段	購入可能時期
ミスリルベスト	服	1500	F
チェインプレイト	服	900	F
レザープレイト	服	500	F
革の服	服	300	F
服	服	100	F
魔術師のローブ	ローブ	4000	F
シルクのローブ	ローブ	2400	F
麻のローブ	ローブ	1200	F
ラバーシューズ	靴	1500	F
スパイクシューズ	靴	1200	F
バトルブーツ	靴	1000	F
パワーリスト	小手	5000	F
ダイアの腕輪	腕輪	5000	G
魔道士のマント	マント	2000	F
革のマント	マント	800	F
スモールマント	マント	300	F
手裏剣	手裏剣	50	F
らいじんのたま	玉	250	F
ひょうすいのたま	玉	250	F
かとんのたま	玉	250	F
聖水	アイテム	2000	F
万能薬	アイテム	350	F
フェニックスの尾	アイテム	300	F
エーテル	アイテム	200	F
ハイポーション	アイテム	200	F
金の針	アイテム	100	F
乙女のキッス	アイテム	50	F
やまびこ草	アイテム	50	F
目薬	アイテム	50	F
毒消し	アイテム	50	F
ポーション	アイテム	50	F

ナイショのナイショの『FFT』

いや〜っ。『FFT』の発売からはや1週間。もうクリアした人もかなりの数いらっしゃるでしょう。このゲームのストーリーは先を、先を見たくなるからな〜。

そこで質問です。あなたは財宝をいくつ手に入れましたか？ モンスターを全部仲間にしましたか？ ジョブは全部マスターですか？ ○○は××しましたか？ 毛皮骨肉店で貴重なアイテムを入手しましたか？

電撃PS「FFT」班では以上のような情報を、広く読者さまから募集いたします。とてもこちらサイドのプレイだけでは全部をフォローできないでしょうから(←弱気)。ほかにも役に立つ情報、プレイ自慢をFAX(右イラスト参照)または郵便(P.221の住所に)にてお送りください。

記事中で紹介させていただいた方には豪華プレゼントをお送りする予定です。

 イラスト／小野広喜

戦闘時に最適

モンスターアラカルト

各モンスターに数種類の色違いの別種か存在する。全モンスターを仲間にするのは至難の業だか、極めたい人はぜひチャレンジを！

チョコボ系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……なし
■無効状態……なし
■特徴
水面移動

「FF」シリーズおなじみのモンスター。プレイヤーが乗れるなど、使い勝手も抜群。別種の黒チョコボあり。

ゴブリン系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……冷
■無効状態……なし
■特徴
特になし

アビリティも大したものがなく、スピードも遅いと、取り柄のないモンスター。別種のブラックゴブリンあり。

ボム系

■吸収属性……炎
■無効属性……地
■半減属性……冷
■弱点属性……水
■無効状態……オ・レ
■特徴
浮遊移動

浮遊移動という便利な移動法をする、これまたおなじみのモンスター。自爆には要注意。別種のグレネイドあり。

レッドパンサー系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……地
■無効状態……なし
■特徴
高低差無視

速いスピードと、高低差無視という特徴により、移動能力はかなり高性能。ただ、攻撃力は弱め。別種のクアールあり。

ピスコディーモン系

■吸収属性……水
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……雷
■無効状態……なし
■特徴
水中移動

水中移動ができる、現在判明している限りでは唯一の水棲モンスター。別種のスクイドラーケンあり。

スケルトン系

■吸収属性……闇
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……炎・聖
■無効状態……闇
■特徴
アンデッド

アンデッドという、戦闘不能状態から一定時間後に回復する能力を持つやっかいなモンスター。別種ボーンスナッチあり。

グール系

■吸収属性……闇
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……炎・聖
■無効状態……レ・闇
■特徴
アンデッド、浮遊移動

これまたアンデッドであるうえに、浮遊移動と、敵に回すと手強いモンスターの1匹。別種のガストあり。

フロータイボール系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……風
■弱点属性……冷
■無効状態……なし
■特徴
飛行移動

飛行移動はやっかいだが、直接攻撃はそう怖くない。ただし、別種のアーリマンの視線攻撃は要注意。

ジュラエイビス系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……風
■弱点属性……地
■無効状態……なし
■特徴
飛行移動

飛行移動をするが、スピードが速くないといういまいち取り柄のないモンスター。別種スチールホークあり。

うりぼう系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……なし
■無効状態……なし
■特徴
特になし

苦手なものも、得意なものもないモンスター。別種のポーキーもあるが、これを仲間にするのは、趣味以外のなんでもない。

ウッドマン系

■吸収属性……地
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……炎
■無効状態……レ
■特徴
特になし

名前通りの、木のモンスター。これまた強くない。別種のトレントになると回復系のアビリティを持つようになる。

牛鬼系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……水
■無効状態……レ
■特徴
特になし

力で押してくる、牛の化け物。ただし、成長すればそのパワーは捨てがたい。別種のミノタウロスあり。

モルボル系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……冷
■無効状態……レ
■特徴
水上移動

不気味さNo.1のモンスター。ただ、アビリティはステータス関係とけっこう使える。別種のオチューあり。

ベビーモス系

■吸収属性……なし
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……なし
■無効状態……レ
■特徴
特になし

弱点もないし、攻撃力も高いと、かなり高い点数を与えられるモンスター。別種のキングベビーモスあり。

ドラゴン系

■吸収属性……？
■無効属性……なし
■半減属性……なし
■弱点属性……？
■無効状態……レ
■特徴
特になし

モンスターの中のモンスター、最強の名にふさわしいモンスター。別種のブルードラゴンは炎に弱く、冷攻撃を吸収。

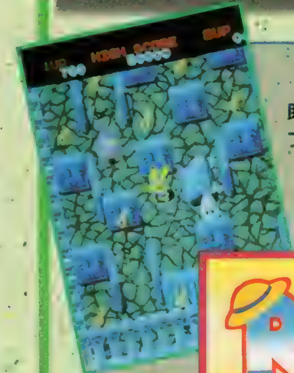
※吸収属性はその属性の攻撃を受けるとＨＰが回復する属性を、無効属性はその属性の攻撃を受けてもダメージかない属性を、半減属性はその属性の攻撃を受けると通常の半分のダメージを受ける属性を、弱点属性はその属性の攻撃を受けると通常以上のダメージを受ける属性を、無効状態はその状態には変化しない状態を、各属性部の？は別種により変化することを、それぞれ表す。状態については45ページ参照のこと。

ファンの熱望に ナムコ

「あれ(VOL.5)で最後なんて言わせない」そんなファンの熱い声にこたえてついにシリーズ復活!! 今回は7タイトルも収録され、今まで以上にボリュームアップしているぞ。でも『メルヘンメイズ』は? まだ?

ワンダーモモ

ナムコギャルの中でも人気の高い「モモ」(敵ギャラのアマゾーナもね)が主人公のACT。小劇場「ナムコシアター」の舞台の上で怪人軍団「ワルデモン」と戦う設定が実にコミカル。大股開きの開脚アクションや、あのやる気のなさそうな「がんばりま～す」などのボイスも懐かしい。PCエンジン版はしゃべらなかったので、今度はね。



ROMPERS

さらわれたガールフレンド「ルミナ」を助けるため、「ロンパーズ」の主人公「チャップ」が迷いこんだのは悪魔の支配する迷宮。石板を使ってモンスターを倒しながら鍵を集めてラウンドクリア。モンスターをまとめてやっつける稼ぎも楽しい。

初移植のアクションパズル

ROLLING THUNDER

世界征服をたくらむマブーに捕らえられた女性工作員レイラ。彼女を救うため、特殊工作部隊「ローリングサンダー」最強の男アルバトロスが、マブーの組織する「ゲルドラ」に潜入する…。要塞内部の格納庫から、弾丸やマシンガンを奪いながら進んでいくシューティングACTだ。このシリーズは3作あるが、これは第1作目。

スパイアクションの決定版!!

© (株)ナムコ ※『キング&バルーン』『モトス』『ドラゴンセイバー』以外の画面写真は業務用のものです。

こたえ、あの名作が再び!!

ミュージアムアンコール

指定のターゲットを爆撃するミッション制STG『スカイキッド』。敵の攻撃からボタン連打で復帰したり、宙返りで攻撃をかわすアクションも個性的。

「HELP」のボイスが懐かしい!

キング&バルーン

降下してくるバルーンを撃って、キングを守る『ギャラクシアン』タイプのゲーム。

Motos

『モトス』は敵に体当たりしてフィールドからはじき飛ばすACT。パワーパーツやジャンプパーツなどのセレクトが決め手。

頭脳とテクが決め手!!

DRAGON SABER

2人同時プレイや気合弾、ステージに合わせたドラゴンチェンジなどの要素を加えた『ドラスピ』の続編。前作のBGMが聞けるウラワザも、もちろん入ってることでしょう。CDも売れたね。

ドラゴンスピリッツの続編!!

ナムコミュージアムアンコール	
発売日未定	▶価格未定 ▶ナムコ
バラエティ	▶MC(ブロック数未定)

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1
虹色の青春™

『ときめきメモリアル』ドラマシリーズvol.1 **虹色の青春**	
7/10 AVG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)

いよいよ発売が間近に迫った注目の最新作『虹色の青春』。本編以上に虹野さんの魅力が満載。ファンならずとも、彼女の魅力によろめくこと間違いなし!!

カーソルをクリックするだけのカンタン操作!!

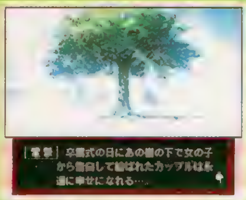
知りたいと思ったら、とにかくクリック！ いろいろなメッセージが返ってくるぞ！

プレイヤーがゲーム画面でする作業は、画面内にある物や人にカーソルを合わせてクリックするだけ。すると「見る」や「話す」などのコマンドが表示され、さらにそれをクリックすることによって物や人の情報が得られるという簡単なものだ。でも、情報量やセリフはとても多いから、頭の中で考えることはいっぱいで、いつの間にか感情移入していることに気付くだろう。これはハマるぞ！

では、実際にゲーム中の画面を例にとって細かく紹介していくから、しっかりチェックしてね！

CLICK POINT 意外な場所もクリックできる!!

とにかくメッセージの量が膨大で、ほとんどの場所はクリックすればメッセージが返ってくるぞ。中には、グラフィックが見られる場所まであるのだ。調べまくろう！



◀教室の窓をクリックすると"伝説の樹"が見られるぞ。

CLICK POINT 会話で選択肢が変わる!

各キャラとの会話は、クリック時に登場した気になるセリフがキーワードになって、どんどん話が盛り上がっていくシステムになっている。つまり"話に花が咲く"というわけだ。もう気分はヴァーチャルデート!?

▶普通に会話をしているときに、ちょっと気になる言葉が出てくると……。

◀それについての選択肢が表示されて、聞くことができるのだ。

CLICK POINT 選択肢によって友好度が変わる!

このシステムは、本編とまったく同じ。会話中に出題される３つの選択肢の中から最適なものを選べば、プレイヤーに対する友好度も上がって、どんどん親しくなることができるのだ。もちろん最適かどうかは、選んだ選択肢に対するセリフや顔のグラフィックで判断できるぞ。

▼最適じゃない選択肢を選べば、困った顔に…。ゴメン、虹野さん！

▲バッチリの選択肢を選ぶと、頬を赤らめてしまう虹野さん……。うろたえないように(笑)。

▼今まで語られなかった虹野さんの過去のことだって、聞けるぞ。

そいつは誰？

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ゲームの流れを最終チェック!!

「平日」にとった行動によって「休日」の内容が変化するのだ。これってけっこう重要。

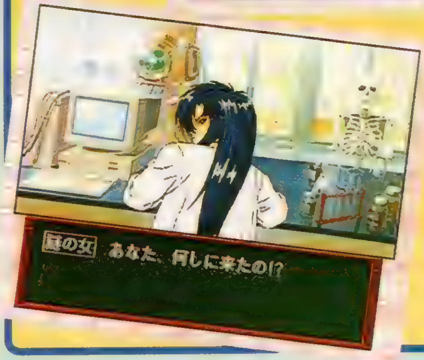
このゲームでは、本編『ときめき』で過ごした私立きらめき高校在学中の3年間のうち、高校2年生の4月18日から5月4日までの計17日間を1日ずつプレイできるのだ。平日は、放課後から始まって、クラブ活動→自宅の順に進んでいくぞ。そして、平日にとった行動によって休日にデートなどのイベントが発生するようになっているのだ。というわけで、ゲームのメインになっている平日の流れを紹介していくぞ。

平日の1日の流れ

放課後

クラブ活動が始まるまでの間、学校内の移動ができる時間帯。本編に登場したキャラクターたちと出会えるときでもある。しかも、本編にはなかったイベントが発生することもあるぞ。とにかくいろいろ動きまわってみよう！

▶図書館に行けば、読書好きの如月さんに会えるぞ。設定通りだね。



▼廊下に響くアヤシイ声に誘われて実験室に入ると、紐緒さんが実験中。

クラブ&夜練

落ちているボールを全部拾う「ボール片づけ」と、クリアすると難易度が上がっていく「PKゲーム」の2つのサブゲームがプレイできる。シンプルだけど奥が深く、この成績によってストーリーにも変化がありそうだ。

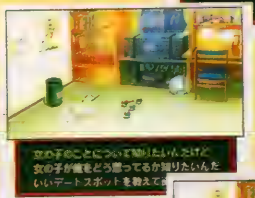
◀ある法則にしたがってボールを拾わないと、ボールが増えてしまって片づけられないのだ。

▶夜練では、次の日のクラブ活動の「PKゲーム」と同じ難易度のサブゲームがプレイできるのだ。

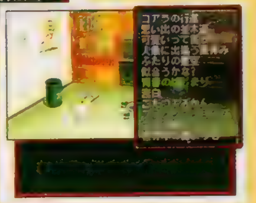
自宅

プレイ中のデータのセーブや、虹野さんを始め、他の女の子たちにも電話ができる時間帯。本編と同様に、友好度が上がるにつれて電話のリアクションも変わってくるぞ。やっぱりこれがないと『ときめき』じゃないよね！

▶電話機をクリックすれば、電話をかけることができるぞ。1日3人までOKだから、虹野さん以外にもかけられるのだ。



◀女の子の情報といえば、やっぱり好雄。本作でもいろんな情報を教えてくれる。

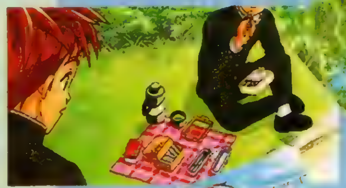


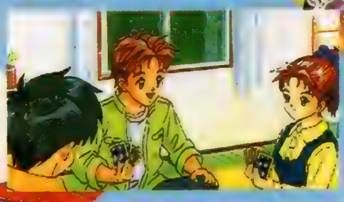
▶部屋にあるコンポをクリックすると、『ときめき』の音楽CDの曲が聴けちゃうのだ。曲数もかなりあるぞ。

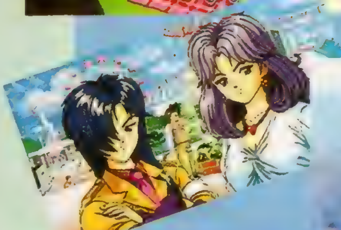
ウキウキイベント盛りだくさん!!

ゲーム中には、虹野さんとの嬉しいイベントがたくさん発生するぞ！　虹野さんの新たな魅力が発見できるイベントの数々で、彼女のとりこになる人が続出するかも。

意外な話も聞ける







どうしたんだ？

キミだけの結末

調教 TRAINING

今回、初めてPS版『ダビスタ』の調教シーンが公開された。『ダビスタ』フリークなら、ざっと写真を見渡してみるだけでもその違いを、はっきり見て取れるだろう。画面レイアウトがより整備されたのはもちろんのこと、美浦、栗東の同画面表示、調教記録が残るようになったことなどで、確実に前作よりも快適にプレイできるようになったことは間違いなさそうだ。ほかにも自分で育てた馬を途中からおまかせ厩舎に入れられるなどの改良も加えられた。それらを画面写真を元に探っていってみよう。

思い返してみると、『ダビスタ』の歴史は調教の進化の歴史と重なるところが大きい。美浦と栗東の区別がなかった初代ファミコン版『ダビスタ』から始まり、区別のついた『全国版』、坂路やプール調教が入ったSFC版『II』、おまかせ厩舎が入った『96』など、つねに新しい試みがなされている。PS版ではどう進化したのか？

美浦と栗東が同画面で表示

『96』までの不満点として、美浦と栗東の厩舎をいちいち切り替えなくてはいけないというのがあった。とくに管理する馬が多くなると面倒だったけど、PS版では縮小して同画面で表示できるようになった。これにより、快適にプレイできることは間違いなさそうだ。なお、地方開催の転厩などがどうなるかは不明。同画面でも遠征時には馬体重は減るんだろうけどね。

PS版調教シーン

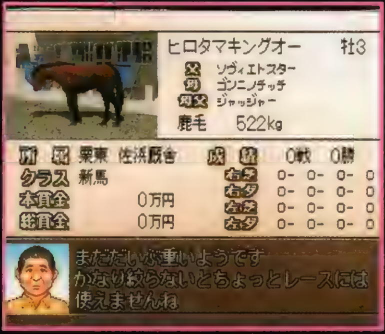
基本的な調教方法に大きな変化はなさそうだ。芝・ダートにはそれぞれ、単走・併走の馬なり・強め・一杯があり、ウッドには単走の馬なり・強め・一杯、坂路、プールがあるというスタイルは従来通りか？　なお、調教時の「骨折」や「故障」に対して、セーブデータのロードやリセットが使えるのかなど、気になる人もいるかもしれないけど、そのへんは謎。まず、できないと思うけど。

調教記録が残せるようになった

複数の馬を管理しながら、個々の馬に合わせた調教をつけていく必要がある『ダビスタ』。スピードが足りない馬は、芝や坂路中心とか、勝負根性をつけたいなら併せを中心にするとか、それぞれ自分の考えで自由に調教できるのが魅力だけど、ついついどういう調教をつけていたか忘れちゃうよね。そんな人も安心なのがこのシステム。調教履歴を見れば、過去12週間にどんな調教をつけたか確認できる。おまかせの場合も同様だ。

コメントの変化は？

調教後のコメントも若干変化が見受けられる。新たなコメントも用意されているかも。



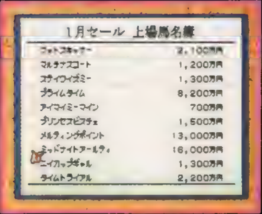
ユーザー優先主義(©一部岡部)のシステムに注目！

ダービースタリオン

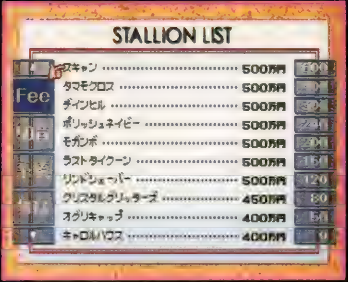
©パリティビット

生産 BREEDING

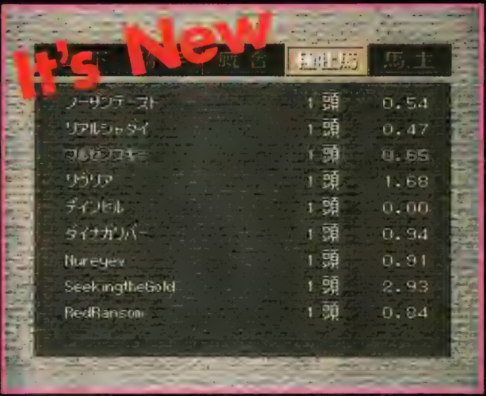
徐々に、繁殖牝馬や種牡馬が明らかにされてきた『ダビスタ』。上級者になればなるほど、データ面がどうなったかばかりが気になると思うけど、そのほかの部分のさまざまな変更点にも注目してほしい。前回にも紹介した、繁殖牝馬が1～2月、2歳馬が7～8月とセリ市が固定されたことや種牡馬の産駒の優秀性が一目でわかるようになった「アーニングインデックス」など新しい試みも目白押しなのだ。より現実の競馬に近づきながら、ゲームならではのサービス精神も忘れないところはさすが。



セリ市は固定化
1月と2月に繁殖牝馬のセリ市が実行。各10頭ずつ上場されるのだ。



期待の新種牡馬をチェック!
ゴッドスピードを出したポリッシュネイビー、レインボークイーンを出したリンドシェーバーなど新顔続々。



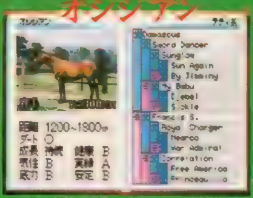
アーニングインデックス
産駒の生産頭数と獲得賞金の実績に応じて、数値が変化する。1.00を超えるとその種牡馬は優秀ということ。

調教とは異なり、データ面を除けば、馬を生産するということ自体の根本の流れは、今も昔もさほど変わらない。だが「配合に始まり配合に終わる」とまでいわれる『ダビスタ』の真の奥の深さは、馬を生産するまでに集約されているといっても過言ではない。いかに速い馬をつくるかというレースは生産から始まっている。

新種牡馬名鑑

'97年春のクラシック戦線を終えて、現実の競馬においては種牡馬の勢力図はまだ混沌としている。ただ、オークスの直線で馬群に沈んだキョウエイマーチは本当にスタミナ不足だったのか。メジロブライトがダービーで届かなかったのは父ライアンと同じ詰めの甘さからか。など、『ダビスタ』で試してみたいことはいっぱいある。

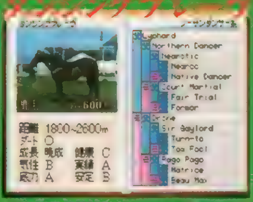
オジジアン



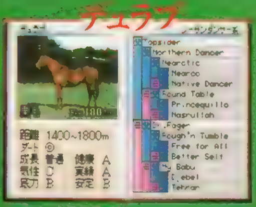
▲スプリンターズSでのハナ差2着から光る快速エイシンワシントンの父。強力な逃げ足の産駒が期待できる

ゴールデンフェザント

ダンシングブレーヴ

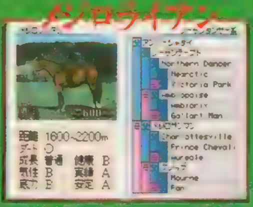


デュラブ



▲日本で初のダートGI、フェブラリーSの覇者、シンコウウインディの父。

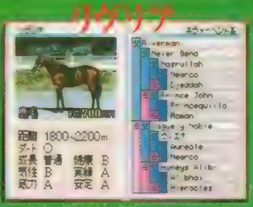
メジロライアン



▲'97年春もっともクラシックを賑わした父内国産のエース。初年度から

ランニングフリー

リヴリア



ついに発売まで1カ月を切ったPS版『ダービースタリオン』。高鳴る胸を押さえつつ、今回は2大基本システム、調教と生産を最新画面を交えつつチェックしてみよう。宝塚が終われば次はもう、『ダビスタ』!

ダービースタリオン
7/17 競馬SLG ▶¥6,800 ▶アスキー ▶MC(5ブロック)

くるみミラクル

ほのぼのホエホエなストーリーを堪能できる、魔法少女育成SLG！　今回は序盤のシナリオから、愉快なイベントの数々を紹介していくぞ。グラニュー島のみんなにはげまされながらがんばるくるみが、１人前の魔法使いになるのは（なれないかも）いつのこと？

くるみミラクル	
9月(予) 育成SLG	▶¥5800▶バンプレスト
	▶MC（1ブロック）

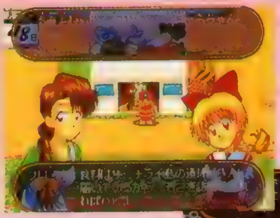
序盤のシナリオではこんな出来事がくるみを待っている！

くるみの修行が始まる！

これまでの魔法から、新たに発展をとげた科学に時代の主役が移り変わろうとしている世界。くるみが修行することになるグラニュー島は、まだ昔ながらの自然の多く残るところ（早い話が田舎）で、大都会のダイナスト・シティからの観光客は村の人たちの重要な収入源だ。くるみの修行というのは、この島でおきた事件を魔法で解決していくことなのだが、のどかな島での出来事で、たいていは半人前のくるみでもなんとかなる程度。でも、依頼してきた人にとっては大切なことなのだから、がんばって問題を解決してあげるのだ。くるみがしっかり成長すれば、大事件も依頼されるようになるかもしれないぞ。どんな大事件でも解決できるように、くるみをキチンと育てるのだ。

◀まずはどこに居候するかによって、くるみの初期パラメータも大きく変わる。序盤のシナリオも、変わってくるぞ。

◀海岸に居座ったクラゲのため、漁に出られないナギサさんの依頼。くるみの魔法が通用するか?!



◀連絡船の故障で、食料品が入荷できない！　依頼を受けて隣の島まで食料品を取りにいくことになったくるみだが、大丈夫なのか？

▶コゼットさんの果樹園に、毎晩２ｍ以上もある怪物が果物を盗みにくるという。依頼されて果樹園の番をするくるみの前に怪物が！

▶くるみの成長にかかわるポイントをチェック！

シナリオの合間には、くるみを育成

くるみのパラメータ変化は、シナリオを解決したときのボーナスによる成長が一番大きい。しかし、くるみを自分の思うように成長させるには、シナリオが発生していない期間の行動が重要。シナリオは特定の日数になると発生するので、ひとつのシナリオを解決してから次のシナリオまでの間は、汎用イベントフェイズと呼ばれる育成期間になっているのだ。この期間中は、育成に関する行動をするごとに自動的に日がたつぞ。

◀シナリオが発生したときは、朝起きると使い魔のタップが教えてくれる。

行動するごとに時間が経過

▲仕事に関係したパラメータと、手伝った人の好感度がアップ。

◀地水火風それぞれの妖精さんと遊んで、魔法力をアップ。

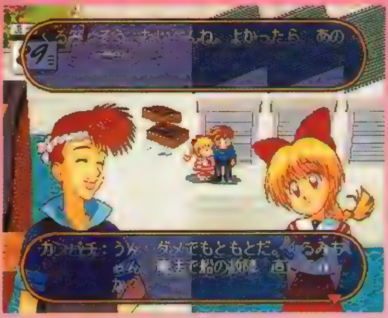
 ©BANPRESTO 1997

シナリオ「魔法の力、科学の力」ではライバルのステラも活躍（？）するぞ！

グラニュー島でとれる食べ物以外の物資や、観光のお客さんを運んでくる唯一の手段が定期連絡船。ところが、その船のエンジンが故障して、もう何日も直らないという。都会からやってきた鍛冶屋さんでも直せないとあって、ワラをもつかむってやつでくるみに依頼がきたのだが、そこへ科学万能主義のステラもやってきて、一騒動起こることに……。

ステラ＝シルバムーン
くるみと同じくらい、思いつきで行動することの多い発明少女。このシナリオでも、偉大な発明品を披露！

▼世紀の大発明?!



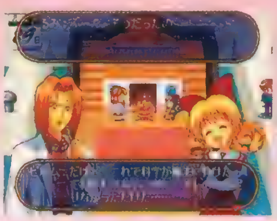
◀魔法の出番はないと思われてたけど、港のカンパチさんも困って、ついにくるみに頼むことに。ちょっと無責任？

◀▲エンジンが直らないならとステラがもち出したのは、巨大オール漕ぎ機〝グレートごくごく君57トン〟！ でも、重すぎて船に乗せられないのだ…。

ステラのお兄さん ピルム＝シルバムーン登場！

都会からエンジン修理のために呼ばれた鍛冶屋さんは、じつはステラのお兄さん。白衣を着込んだキムタク似の二枚目のピルムさんは、鍛冶屋といっても、ステラと同じく機械制作が専門の科学者。このシナリオをクリアすると、くるみの魔法に興味を持った彼が、科学の力で魔法を解明すべく、グラニュー島に移り住み、研究にいそしむことになる。

このように、ゲームが進むごとに、グラニュー島の様子も少しづつ変化していくのだ。



◀このシナリオでは、彼の意志は無視されたまま、くるみたちが活躍することに。

▼連絡船の故障の原因は……？

◀専門家にも直せなかったエンジンがくるみに直せるのか？ そこのところは、プレイヤーの選択にかかっているぞ。

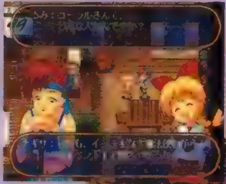
村の人たちの好感度も重要なパラメータ

村の人たちそれぞれには、くるみに対する好感度があるのは、前にも紹介した通り。このパラメータだけは直接確認することはできないが、イベントの発生やエンディングにも関わる重要なものなのだ。仕事を手伝ったり、シナリオで事件（誰かからの依頼）を解決してあげれば上昇するぞ。

また、村人同士にも仲の良い悪いがあり、ある人の好感度を上げると、その人と仲の悪い相手の好感度が下がってしまうこともあるのだ。

◀好感度の確認は、日ごろの会話での対応で。できればみんなと仲良くしたいね。

あちらをたてれば



こちらがたたず？

▲例えば、開発推進派の村長さんと、漁師のナザキさんは仲が悪い。

▲村長のコーラルさんと仲が良くなるようにゲームを進めると、そのうちにグラニュー島の開発が進められるという変化も起こるらしい。

独占情報満載の月イチ『ときめき』コーナー!!

第12回

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

PCエンジン版『ときめきメモリアル』が発売されてから、3年の月日が流れた。そこで、『ときめき』の開発チームの方々に、3年前を振り返る座談会に参加していただいたぞ！ 残念ながら当時のメンバー全員は揃わなかったけど、貴重な話が満載だぞ。そうそう、声優インタビューは終わったわけじゃないから安心してね！

コナミインタビュー第2弾！ 『ときめき』開発者特別座談会!!

立石さんはいつ休んでるんだろう？

――ＰＣエンジンの「ときめきメモリアル」が発売されてから３年が経ちましたね。

立石流牙氏(以下立石、敬称略)：うーん、長かったですね(笑)。

めたるゆーき氏(以下めたる、敬称略)：いろんなことがあったからねぇ。

――発売されるまでの制作期間はどのくらいだったんですか？

めたる：だいたい１年と４カ月だよね。

立石：終わったのは覚えてるんだけど(笑)。

小倉雅史氏(以下小倉、敬称略)：長かったのだけは覚えてるんですけどね。

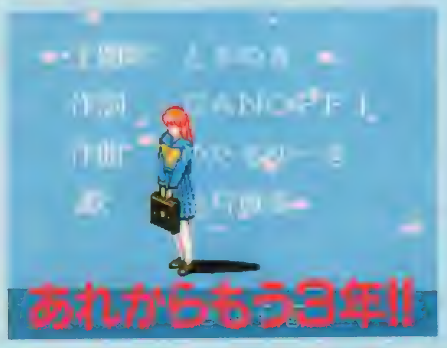
立石：制作がアップして家に帰ったら愛犬が死んでました(泣)。

IGA氏(以下ＩＧＡ、敬称略)：それは強烈だ(笑)。

立石：一晩中涙止まらなかったから……。あとは、1.5近くあった視力が0.4までガクッと落ちましたね。

小倉：みんな淡々と仕事していたからねぇ。

IGA：一番不思議だったのは、立石さんはいつ帰っていつ休んでいるのだろうって。



あれからもう３年!!

立石：会社で休んでるんだよ(笑)。働くのも会社なら、休むのも会社……。

IGA：丸一年ぐらい休みなかったですよね。

小倉：いつもこう、ディスプレイの前に固まっていて、コックピット状態(笑)？

立石：外界から離脱していたからね。でもみんな会社にいたよ(笑)。

IGA：プログラマーは最初は暇だったじゃないですか。でもキャラ担当の人はずっと描きっぱなしだったんですよね。休みの日とかにたまに出社すると立石さんがいるんですよ(笑)。ＰＣエンジン版に入ってた「フォースギア」って、実は立石さんがキャラを全部描いているんですよ。休み時間になると「フォースギア」作ってて、気が付いたらできてましたよね(笑)。

小倉：だって昼休み休まずにやってたもの(笑)。

IGA：よくあそこまで神経集中できますよね。でも、その持続力があったからこそＰＣエンジン版は１年４カ月で出来たんだと思いますよ。

小倉：一般の人から見ると、苦労してるように見えないかもしれませんけどね(笑)。

IGA：でも、仮眠室できたのはすごいですよ。だって、イスの上で２時間寝るのと布団の上で２時間寝るのでは全然違いますからね(笑)。

――その休みが全然なかった開発中のエピソードとか裏話とかを聞かせて下さい。

IGA：いろいろありましたからねぇ……。そういえば"傷心度"って最初は"乙女心"って呼んでいたんですよね。ミーティングで「乙女心だと？」ってもめましたよね(笑)。

一同：(大爆笑)!!

小倉：あのとき隣りに全然関係ない第三者がいたら、寒いものがあったと思いますよ。"乙女心"とかにもすごくこだわっていて、「これは違う」とか言って。

IGA：でも、一番面白かったのはタイトルですよね。最初は『ときめき』の４文字だけだったんですけど商標がとれなかったんですよね。それであのタイトルになったんですよ。他に何かありましたっけ？

立石：伝染病事件とかですか？

――え？ それはまったく初耳ですね。

IGA：某プログラマーが伝染病になっちゃって、２週間ぐらい休んだんですよね。それで、ただでさえ開発が遅れていたので焦っちゃって、電話でどうすればいいか聞いてプログラムを組んでいたんですよ。大変でしたねあのときは。アルコール消毒したりして(笑)。

一同：(爆笑)!!

小倉：……後はなんだろう？ 「ときめきファイト」を作ってたこととか。

IGA：メガドライブで作ってたんですよね。

――「ときめき」の格闘ゲームなんですか!?

IGA：ちょうど手の空いたスタッフがいて、やることなかったので勉強がてらにやってたんですよ。

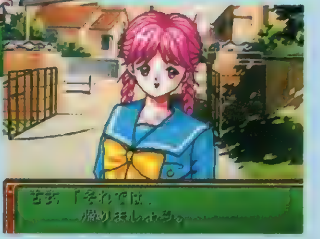
――じゃあ発売はされたりしないんですね。ちょっと期待しちゃいました(笑)。

 PHOTO／まきたゆういち 撮影協力／ZOOT！

外井雪之丞は最初、薔薇雪之丞だった!?

――伝説の「台風の日」の話の思い出はどうです？
めたる：台風の中、収録が２週間ぐらいまでかかったんですよ。台本持ってスタジオに入って、収録が終わったらまた台本を持って会社に戻って。仕事がひと段落して帰ろうと駅に行ったら電車が止まってました（笑）。結局てくてくと戻ってそのまま会社に泊まったんです。
ＩＧＡ：私の場合、ずっと泊まり込んでいたので台風は全然関係なかったです（笑）。ただ、会社の周りが水没したときは大笑いしましたね（爆笑）。
めたる：こんな台風の日に声優さんが来られるのかいなって思っていたら、みんなトレーニングウェアのような格好をして（笑）。
めたる：音声といえば、あれはひどかったよね。いったん収録してデジタル化したにも関わらず、ぎりぎりになってすべて差し替えになったっていうのは。
立石：あれは確かにすごかったかもしれない。
――詳しく教えてもらえますか？
めたる：ＰＣエンジンの頃にですね、ある音声編集ツールを使っていたんです。そして、あとはチェックだけというときに出た『スナッチャー』と聞き比べてみたら、『スナッチャー』の方がいいんですよ。それで、急遽そちらの開発チームに連絡を取って、ＵＮＩＸのオリジナル解析ツールに変更したんです。
ＩＧＡ：そうすると何から何までやり直しで、プログラムの方もシナリオの字幕と音声があっているかどうかとか、場面ごとのセリフが出てくるかどうかとか、すごい短い期間で多くのことをやったんです。
――セリフの量もすごく多いですものね。
めたる：だいたい２万ファイル強ぐらいかな。
――台本が電話帳ぐらい厚かったという話ですけど、最初からあんなに喋らせる予定だったんですか？
めたる：私が言い出しっぺなんですけれど、そのときはまだどのくらいの量になるかわからなくて、あとで「えらいこと言ったな」っていう感じで（笑）。セリフを書く方は、本当に大変だったと思うよ。
ＩＧＡ：ああいう大がかりなシナリオとか書いたことがなかったんですよね。収録日も声優さんのブッキングも決まっていたので、それまでに絶対間に合わせなければいけなかったのが大変だったなあ。
めたる：本来なら、シナリオライターがスタジオで演技指導をした方がいいんだけど、ＩＧＡがまだ次の日の台本を書いてたからスタジオ入りできないんだよね（笑）。
――キャラは最初からあんなにいたんですか？
小倉：館林見晴はいませんでしたよね？
ＩＧＡ：いや、企画書には載ってないけれど後から追加されましたよね。長いゲームをやって誰もくっつかないと可哀想じゃないかっていう話になって。それで、ずっと見張っているから見晴の〝み〟は〝見〟にしてとか。
めたる：キャラの名前は結構気にしてたよね。
小倉：占いもしてね。〝鏡魅羅〟はもめたし（笑）。
めたる：〝ら〟っていう漢字が少なくて、それで街頭の占い機の生命判断でどれがいいか絞って……。
小倉：立石さんの実費でしたよね（笑）。
ＩＧＡ：あのとき占いとかはやってましたよね。ＭＳＸの占いソフト持ってきたり（笑）。
――漢字の問題で使えなくなった古式さん初期設定の名前についてはどうですか？
小倉：星野翔子！　あれは占いしませんでしたよね。
立石：したのは確か詩織と鏡だけ。
ＩＧＡ：古式さんは我々の後輩に、お母さんの名前が古式さんという人がいて、それを使おうって（笑）。
――虹野沙希＝〝虹の先〟とか語呂がいいですよね。
小倉：みんなそれぞれ一文字ずつは何か関係があるんですよ。〝片桐彩子〟の〝彩〟は色彩の彩とか。
めたる：〝藤崎〟って何か由縁がありましたっけ？
ＩＧＡ：いや、あれは何かヒロインっぽいからっていうだけで決まったんじゃなかったっけ（笑）。
――皆さん思い入れがあるキャラは誰ですか？
小倉：古式さんですかね。バグチェックでもうボロボロだったときに、「一緒に帰りましょう」って言われて「もう、この子しかいない」っ思ったので。
めたる：私は鏡魅羅も捨てがたいんだけど、紐緒結奈ですね。収録のとき、中友子さんが抱いていた女子高生っていうものを完全に破壊するキャラだったので大変だったんですよ。でも中さんが頑張ってくれたので、あそこまでのものができたんですよね。

◀紐緒さんがこんなに個性的になったのは、中友子さんの努力もあったから。こんな女子高生いないもんね。



▶小倉さんの心を和ませたという古式さんの笑顔。古式さんファンも、この笑顔にはメロメロになるとか。

◀この外井のイベントで彼に転んだ人も多いらしい。恐るべし、雪之丞！

ＩＧＡ：私はですね、朝日奈が一番いいかなって。結構出不精なんで、そんなときにああいう子がいると連れていってくれそうじゃないですか。開発とか忙しいときも何か元気が出そうだし。
立石：私の好きなキャラは……真・世界征服ロボですか（笑）。あと、番長も好きですね。
ＩＧＡ：番長戦も笑い話から出てきましたからね。冗談で喋ったことが全部実現されているんですよね。
小倉：冗談の方が多かったかも、外井とかね（笑）。
ＩＧＡ：最初は〝薔薇雪之丞〟っていう名前だったんですよね。でも薔薇っていう漢字が使えなくて、じゃあ〝外井〟にしようって。読み方変えるとね（笑）。
小倉：最初はあんな性格じゃなかったんですよ。
立石：容姿が高くないとパーティー会場に入れないから、運動系の人はどうしようって話になって……。
小倉：そこからああいうキャラになったんですよね。じゃあ、そっち系の人にしようって（笑）。

バーチャルキッス代表・三品氏と『ときめきメモリアル』開発チーム

三品徳善 氏
いわずと知れた、バーチャルキッス代表。今回は見守り役です。

立石流牙 氏
ゲームデザイン担当。前回に続き２度目の登場。

ＩＧＡ 氏
シナリオ担当。つまり、有名な電話帳台本を書いた方です。

小倉雅史 氏
キャラクターデザイン担当。女の子たちは彼の手から生まれた。

めたるゆーき 氏
サウンド担当。名前はもうお馴染み。ＯＰからＢＧＭまで制作。

女性にも受けたのは意外でした

――今までは開発過程のことを伺いましたけれども、発売後、大ブレイクしたことについてはどうですか？

ＩGA：嬉しかったです。ひと言で終わってしまいましたね(笑)。

めたる：まあ、我々も最初からああいうブレイクのしかたをするとは考えてなかったんですよ。実際、パソコン通信や口コミで広がるなんて予想だにしなかったから、ある意味当惑はあったんですよ。ただ、１年間あくせく働いて作ったものがああいう形で評価されて、みんなに認めてもらえたっていうのは嬉しかったですね。

小倉：電撃ＰＣエンジンの評価がオール５だったのはビックリしましたよ(笑)。

――当時、高い点数を付けていた雑誌って少なかったですからね。

めたる：あと、意外と女性に受けたなっていう感じがありましたね。女性の立場になったとき、果たして面白いのかなって疑問だったんです。でも、下は小学生から上は主婦まで、幅広い女性層に受け入れられて嬉しかったですよ。

ＩGA：開発が始まったときに、シナリオの参考用としてコバルト文庫を買ってきたんですよ。やっぱりゲームの中に展開されているのは、恋愛物語の基本みたいなものなんですよね。少年誌っていうよりは、どちらかというと少女漫画ですよね。だから、あの中にはそういうニュアンスが見え隠れしていて、女性にも受け入れられたんだと思いますよ。

めたる：それと、あれだけ長い時間プレイするんですから、途中で投げ出さないようにっていう工夫をシステムの随所に入れ込んだっていうのも理由のひとつじゃないですか。ＰＣエンジンの頃は、とにかく処理が重たいんですよ。そうするとサウンドなんかも処理が半分になってしまうんですよね。地道な努力がＰＣエンジン版では結集されてるような気がします。

ＩGA：あれは『グラⅡ』で培った技術を結集してます。だから、気が付かないところで結構変なことをやっていたりとか(笑)。一番最初に「おはよう」とか言うじゃないですか。あれも実はロードの時間をごまかすテクニックなんですよ。でも、あの間が絶妙だって言ってくれるユーザーもいるんですよね(笑)。

――女の子が出てくるときのちょっとした間が良かったんですよね。誰が出てくるんだろうって。

ＩGA：あのときには絶対音楽だけは止めないようにしてますからねぇ。

めたる：でもサウンドの処理は半分になるんだよね。

一同：(笑)！

――パソコン通信での評判とかはご覧になったりしていたんですか？

ＩGA：ＰＣエンジンの開発が終わったあたりからはずっと見てましたけど。あれでだんだん評判が良くなったんで嬉しかったですね。そういうのを見るのはすごく楽しみです。

小倉：ＩＧＡ君は発売日のときに見に行ったっていう話があるよね(笑)。

ＩGA：とりあえず心配になったから新宿に見に行きました。でもあんまり売れてなかったですよ(笑)。僕はとりあえず１本ソフトを作ったら見に行きます。

めたる：音楽なんかでも、ＡＣＴとかＳＴＧではわりと爽快感とか力強さとか、シリアスな部分とかそういうのがあったんですよ。でも、『ときめき』みたいなのは明るくて人の心に残るメロディを作らなきゃいけないので難しいですよね。明るいと「ああ楽しかった」って忘れられてしまう場合が多いんですからね。

小倉：めたるゆーきさんは、昔ＳＴＧで売れてたから、「え？　めたるゆーきさんがラブコメ？」っていうユーザーさんがいましたからね。

めたる：あれからずっとあの手の曲ばっかり作ってますね(笑)。

――近頃恋愛ＳＬＧが数多く発売されてますけれども、皆さんプレイなさるんですか？

めたる：先ほどもいいましたけどプレイしてますよ。さすがにすべてをっていうわけにはいかないですけれども、パソコン通信で話題になっているものはひと通りプレイして参考にはしてます。まあ、我々の頃はああいったジャンルの前例がなかったので、開発スタッフの中で本気でこういうものを作ろうっていう人はいなかったんですよ。『ときめき』みたいなものを作りたくて入った新入社員を見ていると、ほとんどのゲームを買ってきてプレイしてますね。

――それでは、個人的にこういうゲームを作ってみたいという希望とかをお聞かせいただけますか？

小倉：個人的に作りたいのは、ドイツ戦車隊をテーマにしたものを作りたいなって(笑)。あと、「となりのトトロ」みたいな世界観のヤツもいいかな。

三品善徳氏(以下三品、敬称略)：すごいギャップだ。

小倉：いや、どっちも個人的に作りたいという夢なんですよ。

立石：戦車隊の整備兵がトトロ、とか(笑)。

一同：(爆笑)！

ＩGA：私は凄い特撮ヒーローものが作りたいです。しかも、できるならレインボー造形企画にぬいぐるみを作ってもらいたいです(笑)。

立石：まあね、『ときめき２』を作っているんで、いつになるかわからないんですけれども、メチャクチャ硬派なＳＴＧを一発作ってみたいですね。バリアなんて生ぬるいものはなくて、残機数も１機だけでコンティニューなし！　シュールな感じでいきたいです。

一同：(爆笑)！

めたる：サウンドだから直接ゲームをどうこうって立場じゃないんですけど、私とＩＧＡはかみさんもらったので、秋には披露宴ライブみたいなのをやりたいなと考えています。

ＩGA：そのときは立石さんと２人で漫才でもしましょうか(笑)？

立石：……「ときめき漫才」(笑)。

三品：私は直接作る立場じゃないので、やっぱりこのゲーム業界をもっとデカイものにしてやりたいなと思います。まだまだゲームを作る立場もユーザーも、偏見視されることがあるじゃないですか。それをもっとＴＶや映画と同じようなメディアとして広めていきたいなと思います。そういう意味では、クリエーターもどんどん前に出てもらえばいいかなと思いますね。60～70歳になっても。

ＩGA：70は定年だと思いますけど(笑)。

立石：手を震わせながらドットを打ってたり……。

小倉：某「こ○亀」になっちゃいますよ(笑)。

――では、『ときめき２』への展望などは？

三品：まだ「ＦＦ」に比べればマーケット的に小さいじゃないですか。だからもっと多くの方々に触れてもらいたいですね。

小倉：立石さん急に口が堅くなってしまって(笑)。

――立石さん、一生懸命言わないようにしているんですね(笑)。

立石：ええ(笑)。でも、やっぱり一番初めのＰＣエンジン版で楽しんでくれたユーザーの人たちを、大切にしていきたいなと思っているんですよ。別にあとからプレイした人を〝にわかファン〟と思っているわけじゃないですよ。純粋な気持ちでプレイしてくれたユーザーが『ときめき２』を買って、また純粋に楽しめるようなものにしていきたいと思います。

ＩGA：優等生的な発言ですね(笑)。

立石：いじめますねぇ(笑)。でも時期が来ればいろいろ話せますので。

三品：皆さん、期待して待っていて下さい！

緊急企画でお送りした「開発者座談会」いかがだったでしょうか？　『２』の制作が発表されたこの大ヒットソフトが、どのようにして作られたのかを読者のみんなにわかってもらいたくて構成しました。ファンのみんながいるからソフトもコーナーも〝ノンストップ〟なのです。次号から声優インタビューが再開されますので、期待して待っていてね!!

◀これこれ。やっぱり恋愛の基本は、なんといってもデートだよね。

▶男の子も女の子もドキドキしちゃうシチュエーションが詰まってるしね。

きらめき情報局

GOODS 『虹色』発売記念グッズ

『虹色の青春』の発売を記念して、オリジナルグッズが発売されるぞ。虹野さんやみのりちゃんとの思い出を、キミの心に焼き付ける至高のグッズだ。発売はソフトと同時の7月10日。通販限定商品の問い合わせ電話番号は、0120-573-114。「コナミいいよ」でグッズをゲットだ！

●思い出オルゴール

◀▼ゲーム中でも使用しているテーマ曲を奏でるオルゴール。扉の内側にはキャラクターがプリントされた豪華版だぞ。【通販限定商品】
●サイズ／W250×H95×D180mm●価格／¥8,800(税別)●曲／虹野沙希「出会えて良かった」、秋穂みのり「今はまだ遠いLove song」

●レインボーキャップ

◀虹野さんが愛用している帽子を忠実に再現。この商品は数量限定品だから注意してね。
●素材／コットン100%●価格／¥2,500(税別)

●テレカセット

▶記念グッズらしく台紙を付けた、3枚1組のテレカセット。テレカそのものよりもはるかに台紙の方が大きいけれど、飾り物としての価値は高いんじゃないかな？　ちょっとおしゃれなポスターといった感じ。
●台紙サイズ／160×130cm
●度数／1枚50度数
●価格／¥4,000(税別)

●ビッグTシャツ

◀アメリカ製のビッグサイズのTシャツに、それぞれのキャラがプリントされているぞ。
●サイズ／フリーサイズ(コットン100%)
●価格／¥3、500(税別)

今年の夏も全国でイベントがブレイクする!!
「コナミCLUBdbキャラバン'97夏」

<db-FM>の開局に伴って、今年の夏も全国キャラバンがあるぞ。今回はラジオ「CULB db STATION」「CLUBときめきメモリアル」を中心とした内容で全国5カ所で開催されるぞ。もちろんこのコーナーでもリポートする予定だ。出演者は、金月真美、丹下桜、菅原祥子、菊池志穂、長沢ゆりか、栗林みえ他(敬称略)を予定。

8/2
場所／東京・目黒公会堂
開場／13:00
開演／14:30予定
問い合わせ先／アニメイト
TEL／03-3957-1234

8/3
場所／大阪・エルシアター
開場／12:00
開演／13:30予定
問い合わせ先／アニメイト京都店
TEL／075-252-1460

8/7
場所／札幌・道新ホール
開場／12:00
開演／13:30予定
問い合わせ先／アニメイト札幌店
TEL／011-219-1223

8/9
場所／名古屋・名古屋市公会堂
開場／14:00
開演／15:30予定
問い合わせ先／アニメイト名古屋店
TEL／052-453-1322

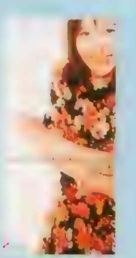
8/10
場所／福岡・大手門会館
開場／12:00
開演／13:30予定
問い合わせ先／アニマップ本店
TEL／092-731-5256

8/17
場所／東京・杉並公会堂
開場／12:00
開演／13:30予定
問い合わせ先／新星堂音楽営業企画部MD推進課
TEL／03-3393-5166

CD 夏の新作ラッシュ!!

6月から7月末にかけて、『ときめき』関係のCDが大量に放出されるぞ。特に7月はもの凄くて、本誌でもフォローしきれないぐらいの数だ。今回紹介できなかったものは、次回できっちり埋め合わせするからね。

☆MAKE YOU SMILE／丹下 桜



ファン待望の2ndシングル。カップリング曲は『虹色』やオルゴールにも使用されているぞ。

▶発売中(6月21日)／¥1,020(税込)

☆さんざんな恋しても／長沢ゆりか

ゆり姉、久々の明るいポップな曲。落ち込んだ気持ちに元気をくれる、恋愛の内面を歌った歌だ。

▶発売中(6月21日)／¥1,020(税込)

☆出会えて良かった／虹野沙希

『虹色の青春』のテーマ曲のシングルカット。ゲームの思い出に浸りながら聴くのも良し！

▶7月24日発売予定／¥1,020(税込)

☆インターネットラジオ<db-FM>開局記念 KONAMI ALL STAR FESTA '97

3月16日に渋谷公会堂で行われた公開録音がビデオとLDで同時発売。

▶発売中(6月21日)／VIDEO：¥4,893　LD：5,913(税込)

☆月刊ときめきメモリアル　No.12

第2シリーズを締めくくる1枚。紐緒さんのドラマと最終回の「更衣室」は必聴！

▶7月2日発売予定／¥2,243(税込)

☆金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてⅥ

お馴染みラジオのCD化第6弾。マミリン、桜ちゃん、鬼ちゃんのトークが◎。

▶7月2日発売予定／¥2,854(税込)

☆ときめきメモリアル MIDI collection

『ときめき』BGMのMIDI化第2弾。DTMユーザー向けにリファインした内容。

▶7月24日発売予定／¥3,262(税込)

今後の発売スケジュール（価格は税込）

サマーブレイク(仮)……7月24日予定／金月真美／¥3,059
Tune my love(仮)…………7月24日予定／丹下桜／¥1,020
月刊ときめきメモリアルNo.13……／8月6日予定／¥2,243
金月真美MOONLIGHT LIPS
<灼熱のLOVE❤トレイン>………／8月6日予定／¥2,854
※CDはすべてコナミレーベル(キングレコード)商品です。

GUNDAM PERFECT MANUAL

『機動戦士ガンダム』の話題の新作２タイトルを徹底解剖！　本格派ＳＬＧとリアルロボット格闘でキミのガンダム魂に火をつける！　ニュータイプになるための、パーフェクトマニュアルなのです。

GUNDAM
PARFECT ONE YEAR WAR

GUNDAM
THE BATTLE MASTER

本当の1年戦争がついに始まる！

GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR

ガンダム パーフェクト ワン イヤー ウォー

宇宙世紀0079、地球からもっとも遠いスペースコロニー・サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦に対し独立戦争を挑んできた……と始まる『機動戦士ガンダム』の物語を忠実に再現したSLGがPSに登場だ。今回は新たに明らかになった3つのプレイモードについて細かく紹介していこう。

GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	
7月25日 SLG	▶¥6,800 ▶バンダイ
	▶MC(4ブロック)／マウス／2P対戦可

本格SLGとして堂々登場だ！

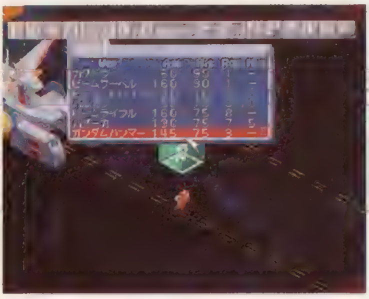
まずは基本的な進行パターンについて紹介しよう。ゲームの進行は、ターン制ではなく行動力順。敵も味方も、行動力が一定値まで溜まったユニットから行動でき、移動や攻撃が可能になる。味方ユニットを動かし、敵を次々と倒していこう。こうしてゲームを進め、各シナリオごとに設定されたクリア条件を満たせば勝利となるのだ。自軍のユニットを上手に活用して勝負だ。

▲戦闘の合間にはセリフが飛び込んでくることもある。ガンダムファンならまさに涙モノ！

名場面もバッチリ再現!!

▲数々の名場面もアニメムービーで再現されているのだ。

◀シャア専用ゲルググ対ガンダム。その決着は……！



▶各MSの武器も原作通り忠実に再現されている。射程距離を考えて使おう。

▶登場するすべてのユニットはポリゴンで描かれているぞ。艦隊戦もド迫力なのだ。

戦闘シーンはフルポリゴン

モビルスーツから見る ガンダムの歴史 その1

●MS（モビルスーツ）とは……

地上、宇宙空間での白兵戦を目的として開発された全長16メートルを超える巨大な兵器。中枢部にあるコクピットに乗り込んだパイロットによって操縦され、鋼鉄を引き裂くパワーと同時に、生卵をつぶさずに握るという繊細さも持ち合わせている。最初に実戦投入されたMSはジオン公国の開発したザクであった。巨体に重火器を持ったザクの出現により、それまでの戦いは一変。世界のミリタリーバランスはジオン軍へと傾きつつあった……。

そして宇宙世紀0079。開発こそ遅れていたものの、連邦軍はザクよりも優れた高性能のMS、ガンダムの開発に成功。若者たちを巻き込む壮絶な一年戦争の幕が上がるのだった。

◀汎用性に富んだザクは、もっとも量産されたMS。

▶ガンダムの性能はザクをはるかに上回っていた……。

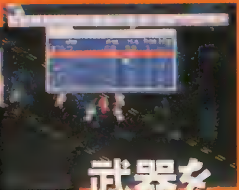
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸバンダイ1997

3つのモードでガンダムの世界が味わえる!

パラレルモード

ブライト艦長になり乗組員を指揮して戦おう

パラレルモードは、原作とはひと味違う仮想的な戦いが楽しめるモード。設定なども[illegible]してあり、プレイヤーは宇宙戦艦ホワイトベースの艦長、ブライト・ノアということになっているのだ。ブライトになってまず最初にすることは、ホワイトベースの乗組員たちを配置すること。配置できる部署はパイロットはもちろん、オペレーターや整備士などいろいろ用意されている。誰をどこに配置するかはキミしだい！　たとえば[illegible]にしたり、キッカをパイロットにしたりなど自由自在に設定できるのだ。ただ、戦いを有利に進めるには適材適所といった感じの配置が一番望ましいが……とにかく好きなように配置して、戦いを存分に楽しんじゃおう！

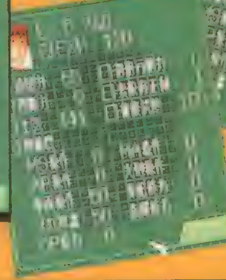


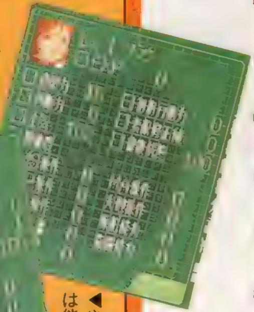
武器を選んで攻撃!

パイロットの能力について

MSの性能は、そのMSの基本値＋パイロットとして搭乗するキャラの能力値で決まるようになっている。ここではキャラのどの能力が、MSの何に影響するのかを紹介していくのでしっかり確認しておこう。

▲キッカでもパイロットになれるがガンダムの性能が上がらない！





◀やはりアムロは能力が高い。

直感力	ニュータイプ指数。行動力、索敵範囲、回避率、命中率に影響する。レベルアップで上昇。
判断力	指揮能力。回避率、命中率に影響。レベルアップで能力値が上昇する。
経験値	敵を攻撃したり、倒したりすると入手できる。一定値を越えるとレベルが１つアップする。
熟練度	戦闘能力全般に影響。同じＭＳに乗り続けていると、この数値がグングン上昇していく。
初期行動値	ゲーム開始時の行動力。これが低いと、いつまでたっても行動の順番が回ってこない。
索敵修正値	乗っている機体の索敵範囲にプラスされる数値。高いほど敵を見つけやすくなる。

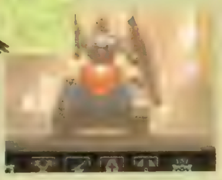
モビルスーツから見る ガンダムの歴史 その2

●連邦軍：コアブロック構想と支援戦闘機

戦場の拡大にともない、より汎用性の高いＭＳを……ということで考えられたのがコアブロック構想だ。白兵戦＋中距離攻撃用のガンダム。中距離支援用のガンキャノン。超長距離砲を備えたガンタンク。みなタイプは違うが、同じコアファイターという中枢ブロックでコントロールできるようになっている。そのため戦況が大きく変わったり、またパーツの損傷時には、自由に換装できるようになっているのだ（アニメではほとんど実現しなかった）。

支援戦闘機のＧアーマーもこの構想の延長上で誕生した兵器。ガンダムと合体分離はもちろん、コアファイターとの独立合体も可能。あらゆる戦況に対応できる優れた戦闘機なのだ。

◀ガンダムの運搬も可能。ゲームではどんな活躍を見せてくれるのか？



▶アニメでも見たかった換装。(『GUNDAM 0097』より)

ストーリーモード

1年戦争を忠実に再現した戦いが楽しめる

ストーリーモードは原作に沿ってゲームが進んでいくため、各ポイントごとにアニメムービーが流れるようになっている。さらに戦闘中、決められた条件を満たすように戦いを進めていくと、デモバトルがいきなり再現！　ポリゴンで描かれたMSにより、数々の名場面がダイナミックに展開するようになっているのだ。アニメムービーとはひと味違い、こちらもド迫力！　キミは全部見ることができるかな？

◀勝利・敗北条件はシナリオによっていろいろ

▶戦闘のサーベルを使うときは敵に隣接して攻撃だ

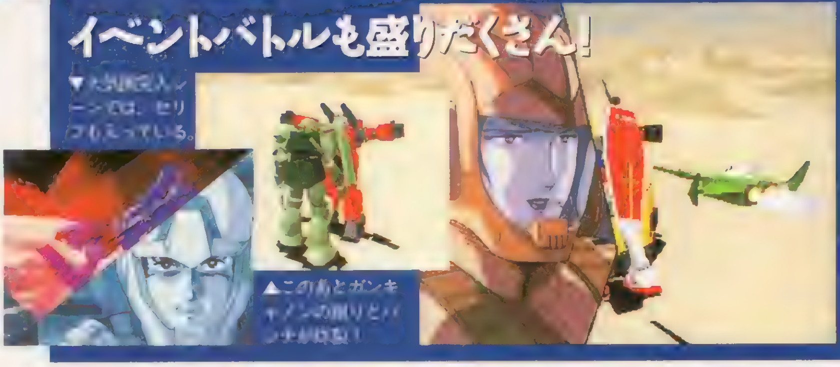
◀戦闘シーンはポリゴンで描かれたMSが動きまくるぞ。カメラアングルも

PS版オリジナルムービーが展開！

◀▼TV版よりもクリアな画像で、なつかしの名場面が次々と再現される

◀とくにビグザムに特攻するGアーマーのシーンは必見モノなのだ

イベントバトルも盛りだくさん！



▼大気圏突入シーンでは、セリフも入っている。

▲このあとガンキャノンの救助とハンナ...

◀「いくら装甲の厚いガンダムでも……」と話すハモン。そのあとリュウの特攻シーン！

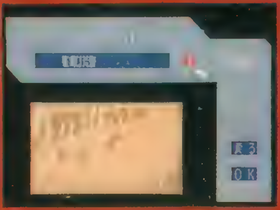
コンプリートモード

育成したパイロットで友だちと対戦も可能！

コンプリートモードは、好きな部隊を選んで自由に戦って、その部隊を育てていけるという育成モードのようなもの。戦うシナリオは自由に選ぶことができるので、簡単そうなシナリオで何度も戦って、部隊を育てていこう。育てた部隊はメモリーカードにセーブすることも可能。それを友だちと持ち寄れば、2人対戦プレイもできるのだ。

▲お好みの部隊を育てて、友だちと対戦しよう

マップや指揮軍を選択！



▲◀まずは出撃させる部隊と戦闘マップを選択。このとき、マップの説明などもチェックしておこう

▲連邦軍かジオン軍かを選び、MSに部隊を乗せたらいざ勝負！　戦いはかなり白熱しそう

モビルスーツから見る ガンダムの歴史 その3

●ジオン軍：モビルアーマーとサイコミュ

技術的に進んでいたジオン軍は、MSをさらに進化させ「二足歩行の戦闘メカ」という形にとらわれない新たな戦闘兵器、MA（モビルアーマー）の開発に着手し始める。その原型となったのがアッザムだ。連邦軍の重要施設の攻略を目的として開発されたこともあり、アッザムの大きさはかなりのもの。さながら飛行能力をもつ要塞といったところだが量産はされなかった。その後、ジオン軍は宇宙空間での戦闘を重視。新たにビグロ、ザクレロを開発し実戦投入。さらに、直感力や予知能力などに優れた新人類、ニュータイプの出現にいち早く対応。サイコミュ装置を搭載したニュータイプ専用のMAブラウブロ、エルメス、ジオングなどを完成させた。

▲サイコミュ装置を搭載したブラウブロはジオングの原型。

▼アッザムは、これ以降登場するMAの原型的な兵器だった。

これが最強のガンダムファイトだ!!

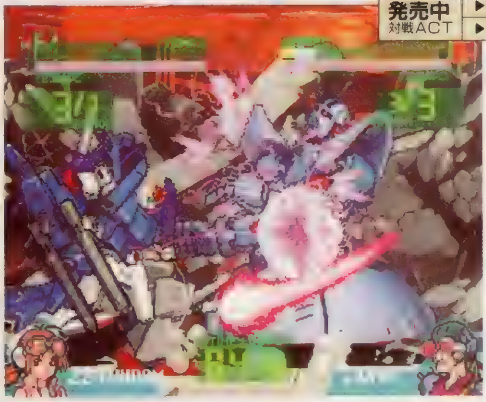
GUNDAM THE BATTLE MASTER

ガンダム ザ バトルマスター

ガンダム ザ バトルマスター

発売中 対戦ACT	▶¥6,800 ▶バンダイ ▶2P対戦可

新旧合わせて、10機ものモビルスーツが激突する『ガンダム ザ バトルマスター』。今回はバトルシステムと各モビールスーツのワンポイント攻略集だ。



かつてないリアルバトル!

今までにないリアルな動きの格闘ゲーム『ガンダム ザ バトルマスター』。ゲームに登場するモビルスーツ（以下ＭＳ）たちは、頭、腕、脚といったパーツごとに描かれ、それらをプログラム処理で組み合わせているのだ。この新技術によって、これまでの一枚絵で表現されていた格闘ゲームにはない、重量感のある迫力のバトルが楽しめるぞ！

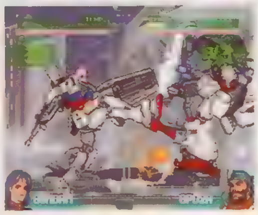
◀見た目だけでなく、ゲームシステムもかなり独特なのだ。

アタック

攻撃の種類は、大きく分けて４種類。それぞれ長所、短所があるので、状況にあわせて使い分けていこう。

通常攻撃

パンチ、キック、近距離武器（サーベルなど）の３種類。基本的には、この３つがメイン攻撃になる。中でも、キックは相手を転ばせられる攻撃なのでオススメ。



◀メイン攻撃は、転ばせられるキックがオススメ。

ショット

通常のガードでは防ぐことのできない攻撃。だが、当たっても相手がよろめかない（ダメージにはなる）ので、使うときはできるだけ遠距離にしよう。

◀ショットはサーベルなどで防がれてしまうことも。

ディフェンス

防御は✚キーを後ろに入力するガードと、ボタン２つ押しの特殊避けの２種類。特殊避けはＭＳによって違うぞ。

ガード

ショット以外の攻撃を防ぐことができる。普通の格闘ゲームの防御と同じと考えてもらってOK。もちろん、空中でもガードすることができるぞ。

◀ガードして相手のスキをうかがおう。

特殊避け

スウェーとバリアの２種類。それぞれのMSは、どちらか１つ使えるようになっている。この特殊避けをうまく使いこなすことが、勝利への近道だ。

▼ショット攻撃に対しては、無敵のバリア。

▲画面奥に一瞬移動し、すべての攻撃をかわす。

モビルスーツから見る ガンダムの歴史 その4

● 『バトルマスター』のMSたち その①

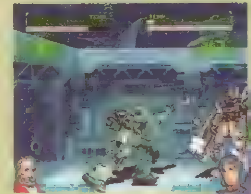
このゲームにも数多くのＭＳが登場する。ここではＭＳたちを時代別に見ていこう。

「初代ガンダム」一年戦争編……………………

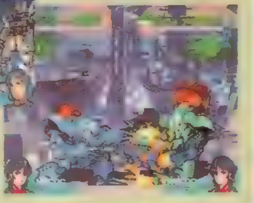
★ザクⅡ（ＭＳ－06Ｆ）：ジオン公国軍、初代ＭＳ。ＴＶの「機動戦士ガンダム」に登場。初期のＭＳながら、その性能の高さゆえ最も数多く生産された。

★ガンダム（ＲＸ－78－２）：地球連邦軍最初のＭＳで、初めてビーム兵器を搭載した機体。あまりにも高価なため、量産されるにはいたらなかった。メインパイロットはアムロ・レイ。

★ハイ・ゴッグ（ＭＳＭ－03Ｃ）：水陸両用ＭＳゴッグを改装した機体。ＯＶＡ「ポケットの中の戦争」に登場した（最初だけ……）。



▲ザクⅡはマシンガンやクラッカーなど、細かいところまで再現。



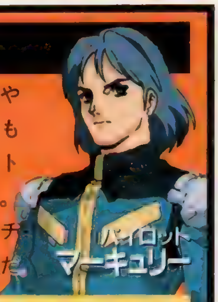
▼独自のフォルムを持つハイ・ゴッグ。その動きもおもしろい。

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸBANDAI 1997

選び抜かれた10機のモビルスーツ

ガンダム

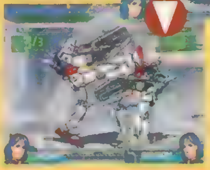
とくに優れた点や劣った点もなく、もっともスタンダードな機体といえよう。立ちキックがリーチがあり、便利な技だ。



パイロット マーキュリー

オススメ連続攻撃

空中で↓+パンチ→↑+キックという攻撃が連続でつながる。相手が自分より上の位置にいた場合は、2発目のキックが2段攻撃になるぞ。この連続技が当たったら、サーベル→しゃがみサーベルで追い打ちだ。この空中での連続技とサーベル→ショットという連続技は全MS共通でできる技なので、覚えておこう。



◀↓+パンチのあと、↑+キックというのがちょっとムズかしいかも。

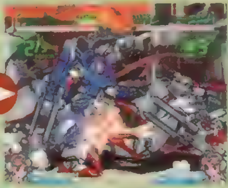
ZZガンダム

正確には「フルアーマーZZガンダム」。やや動きは遅いが攻撃力もあり、特殊避けがバリアなので初心者向けのMS。

パイロット ハニー・B

オススメ連続攻撃

空中での↓+キックは、出してしまえば地上に着くまで攻撃判定があるので、当てやすくオススメ。この技が当たったらアサルト・リフト・アタック（↓↘→+⊗）で追い打ちだ。



◀↓+キックは当たれば、確実に転ばすことができる。相手が復帰スラスター（空中受け身）をとっても、次の技は当たるぞ。

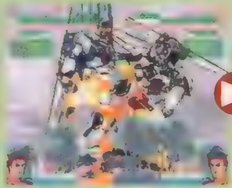
ν-ガンダム

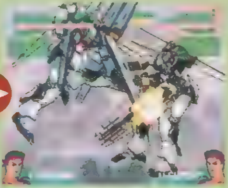
このゲームのガンダムの中で一番大きい（ボスを除く）。それゆえに今ひとつ扱いにくい機体。リーチの長さは魅力。

パイロット ダテ

オススメ連続攻撃

コマンド技のイシュート・ニー・ブラスト（↓↘→+⊗）。この技のあとにパンチ→キックと連続で入る。また、中距離なら、しゃがみサーベル→ショットもいいぞ。





◀イシュート・ニー・ブラストで相手を空中に持ち上げ、パンチからキック。当たったら、そのあとの追い打ちも忘れずに。

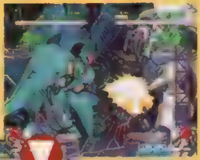
クイン・マンサ

ボスかと見間違うほどの巨大MS。機動性に欠けるが、キックやサーベルのリーチの長さは相手を寄せつけないほどだ。

パイロット シナプス

オススメ連続攻撃

オススメは、しゃがみパンチ→立ちキックというもの。これが当たるとしゃがみサーベル→しゃがみショットという追い打ちが入る。また、全キャラ共通で入る連続技の空中でパンチ→キックは、ほかのMSに比べて入りにくい（相手が自分より上の位置にいる場合のみ入る）ので出すときには十分注意しよう。



◀しゃがみパンチで相手を浮かしてキック。そのあと、↑+ショットで追い打ち。

モビルスーツから見る ガンダムの歴史 その5

●『バトルマスター』のMSたち その②

「初代ガンダム」一年戦争編……………

★ジオング（MAN－02）：一年戦争末期、ジオン公国軍が開発したニュータイプ専用MS。脚がないのは開発途中のため。メインパイロットはシャア・アズナブル。

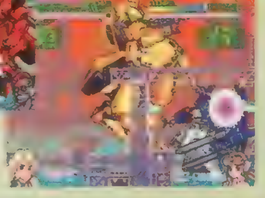
「星の屑作戦」一年戦争後編……………

★ガンダムGP－02（RX－78GP－02）：戦術核を搭載したガンダム。そのため、見た目がかなり重厚。パイロットはアナベル・ガトー。

「Zガンダム」グリプス戦役編……………

★ジ・O（PMX－003）：パプティマス・シロッコが、自分専用機として開発した重MS。見た目は巨大だが、バイオセンサーを取り入れた特殊な設計のため機動性はかなり高い。

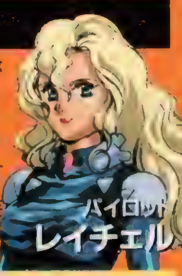
▲さすがに核の威力は原作ほどではないが、それでもなかなか強力。



▼あの隠し腕のギミックもコマンド技として、再現。けっこう細かいよね。

ジ・O

見た目より機動性が高い。また、コマンド技が豊富なので、うまく組み込むとかなり有利に戦える。バリア装備なので扱いやすい。



オススメ連続攻撃

ジ・Oには、コレといって有効な連続技がない。空中でのパンチ→キックは、リーチの短いパンチを当てるのが難しいのでオススメしない。それよりも、リーチの長いしゃがみキックで相手を転ばして、スパイダー・アーム（↓↘→＋◎）で追い打ち、というのが有効な連続攻撃だ。

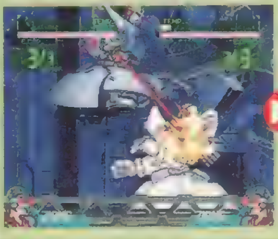
▲◀意外とリーチの長いしゃがみキック。この技の当たるギリギリの間合いを掴むことがこのMSを使ううえでのポイント。

ジオング

キックの代わりに出るバーニア攻撃が強い。そのため常に相手より高い位置にいるのがベストなポジション。空中制御がポイントだ。

オススメ連続攻撃

空中で↓＋パンチ→キック（相手との距離が近い場合は↓＋キック）が、最も使える連続攻撃。地上では前ダッシュパンチ×2→しゃがみキックというのもなかなか強いぞ。



◀常に相手の頭の位置ぐらいをキープしておこう。

サザビー

見た目よりも素早く、コマンド技が豊富なので、テクニカルなMSといえよう。唯一、サーベル攻撃が多段ヒットしないのが残念だ。

オススメ連続攻撃

空中で↓＋パンチ→キックというのがオススメ。とくにキックは2段攻撃なので、ダメージもなかなかだ。そのあとの追い打ちは、キングス・ダンス（↓↘→＋◎）がオススメ。

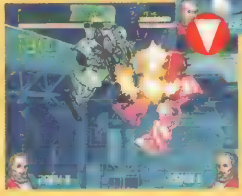
◀相手より高い位置から、攻撃を仕掛けると決まりやすい。

ザクII

ゲーム中、最も小さいMS。逆に機動性は高いので、ヒットアンドアウェイがメインの戦法になるだろう。上級者向けのMS。

オススメ連続攻撃

まずは、ラッシング・チェック（↓↘→＋⊗）。この技のあとパンチ→キックと美しく決めよう。追い打ちは、シブくトリプル・クラッカー（↓↘→＋◎）で決まりだ。その場合は倒れている相手から少し離れたところで出すようにしよう（1歩下がって出すような感じ）。



▲◀ラッシング・チェックのあとは、ショット攻撃でも可。その場合は、相手から離れながら攻撃すると反撃を受けない。

モビルスーツから見る ガンダムの歴史 その6

●『バトルマスター』のMSたち その③

「ZZガンダム」第一次ネオジオン戦争編……

★クイン・マンサ（NZ－000）：ネオジオン軍のハマーンにより、作られた巨大MS。ニュータイプ専用機なので、原作ではファンネルを装備していたが……。残念ながらこのゲームでは使用できない。パイロットは、プルツー。

「逆襲のシャア」第二次ネオジオン戦争編……

★νーガンダム（RX－93）：1年戦争のエースパイロット、アムロ・レイにより設計された究極のガンダム。攻守に優れたフィンファンネルの装備や脳波コントロールが可能なサイコフレームの導入など、まさに彼専用と呼ぶにふさわしいMS。ゲームでもフィンファンネルはしっかり再現されている。

▲クイン・マンサはファンネル攻撃がないのが残念。

▼ガンダムとはいえ、νーガンダムは意外と大きい。

ハイ・ゴッグ

全長が低いのでしゃがんでいれば、大抵のショットをかわせるのが利点。意外にリーチもあり、比較的扱いやすいMS。

オススメ連続攻撃

対空技のヒートボディ・アタック（↓↘→+⊗）が当たったら、サーベル→キックと当てる連続技。追い打ちには、しゃがみサーベル→しゃがみショットがオススメ。また、スパイク・ランチャー（↓↘→+Ⓐ）を出し、追いかけてから攻撃するのも○。

▲◀ヒートボディ・アタックは、空中でも出すことが可能。また、当たったあとはパンチ→キックでも可（入りにくい）。

ガンダムGP-02

スピードが遅く、技のリーチも短いのが難点。だが、このGP－02のショットだけは、当たると相手がのけぞるのだ。

オススメ連続攻撃

このMSのみ、サーベル（キャンセル）→ショットというのが有効な連続技。また、アトラス・ダンク（↓↘→+⊗）のあとは、↓+パンチ→キックというのがいいだろう。

◀サーベル→ショット。COMならこれだけで勝てる。

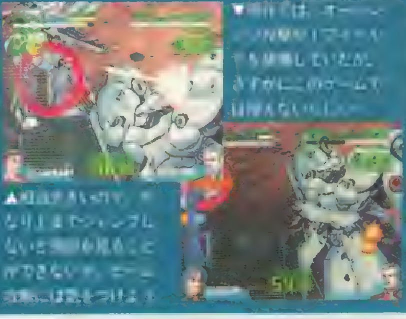
強力なボスキャラ出現!

格闘ゲームのお約束、ボスキャラ。もちろんこのゲームにも登場するぞ。STORY　MODEで、5体倒すと中ボスとしてビグ・ザム。もう5体倒すとノイエジール、そして最後がサイコガンダムMｒ－Ⅲだ。ちなみにサイコガンダムMｒ－Ⅲは、このゲームのオリジナルMS。

画面に入りきらないほど巨大なモビルアーマーたち（ビグ・ザムは接近すると脚しか画面に入らない！）。キミはこのボスたちを倒し、見事エンディングまでたどり着くことができるか？

ノイエジール

ゲーム中、最大の全長を誇る巨大モビルアーマー。武装は、3門の[illegible]メガ粒子砲とミサイルランチャー。対ビグ・ザム戦のように、うまく背後を取れれば楽に戦えるのだが……。キック攻撃をしないのが救い？



▼原作では、オー[illegible]

▲[illegible]

ビグザム

機体の中心から撃ち出される、大型メガ粒子砲は脅威。バリア装備のMSでないと、かわすのは至難の技だ。また、2発同時に撃たれるホーミングミサイルもやっかいだ。

◀とにかくでかくてビグ・ザム。[illegible]

サイコガンダムMｒ－Ⅲ

ラスボスはサイコガンダムMｒ－Ⅲ。両肩に装備されたビームショットと巨大なサーベルが武器。こちらの攻撃を喰らってものけぞらず、攻撃してくるのはかなりキツイ。ガードを固めて、相手の攻撃の終わりに確実に攻撃するようしないと、勝つことは難しいぞ。

◀▲唯一、オリジナルのサイコガンダムMｒ－Ⅲ。[illegible]

モビルスーツから見る ガンダムの歴史 その7

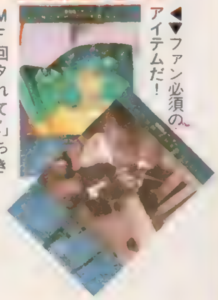
● 『バトルマスター』のMSたち　その④

★サザビー（MSN－04）：ネオジオン軍の総帥、シャア専用のMS。ファンネルや腹部のビームキャノンなど数多くの武装を持つ。モノアイ式のメインカメラや重厚なフォルムなど、いかにも「ジオンらしい」機体だ。原作ではνガンダムと壮絶な一騎打ちを演じたが……。このゲームでも、ファンネルは再現されている。

さて、簡単にだがプレイヤーキャラとして使うことのできるMSを紹介してきた。このゲームでの設定はオリジナルなので、本当はどんなMSなのか？　と知りたい人に役立ててもらえれば光栄だ。時代や設定のワクを越えて集まった数々のMSたち。最強のMSは？　そう、それを決めるのはプレイヤーであるキミなのだ！

ガンダムソフトWキャンペーン実施中!!

『GUNDAM THE BATTLE MASTER』と『GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR』の初回生産分には、オリジナル「カードマスターズ」がついてくる！　さらにそれぞれのソフトについている応募券を合わせて送るとさらにすごい「カードマスターズ」が応募者全員にプレゼントされる。どちらもほかでは絶対手に入れることはできないアイテムだ。詳しくは、取説についた応募要項を見てほしい。



◀▼ファン必須のアイテムだ！

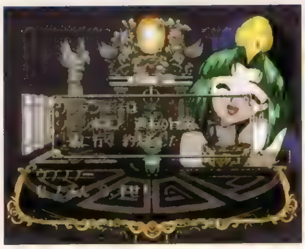
NEXT KING

ネクストキング 恋の千年王国

登場する１２人の女の子たちには、みんな謎が隠されています。王子であるあなたはこの国で彼女たちと恋に落ちたとき、ほんの少し謎を知ることができます。しかし、ここから先はライバルの存在やボードゲームであるがゆえの運・不運に振り回されながらドラマの全貌を知る事になるのです。単なる恋愛ゲームでない奥深いストーリーは、１２人分の感動をお届けします。そして、さらに最大４人で対戦できるのがこのゲームのもう一つの顔なのです。

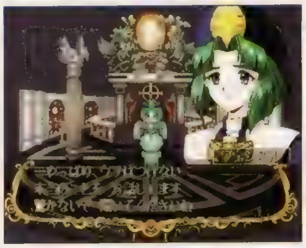
12人の女の子たちの謎？ フェンネルの場合！！

◀フェンネルが行きたがっている天空の塔とはどんな場所なのだろう？

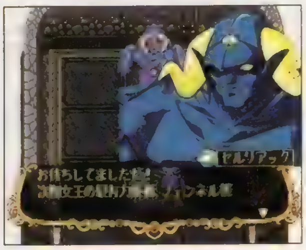


◀冒険のパートナーにフェンネルを選ぶとこんなに喜んでくれる。

◀お別れが近いって、一体？…。



◀なんと、フェンネルは天界の次期女王の最有力候補だった。



◀セルリアック将軍出現！フェンネルの命があぶない！

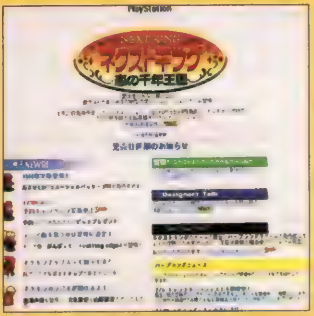
◀戦闘開始！フェンネルのために絶対に負けるわけにはいかない！

◀闘いに勝利した後に起る出来事があなたとフェンネルの運命を変える事になるかも知れません…。

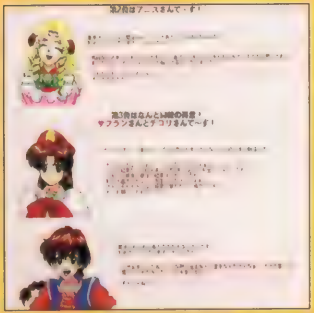
ネクストキングホームページ

最新情報発信中

http://www.bandai.co.jp
のビデオゲーム紹介コーナーから
ネクキンワールドへ



◀いろいろなコーナーがあり、ネクストキングの最新情報が満載！ポスタープレゼントもあります。



◀ネクキン美少女達の人気投票受け付け中！現在中間発表を行っています。果たして現在の人気第一位は？

初回限定版

7,800円(税別)

うるし原智志、パッケージイラストの初回限定版は全国で3万個のみの限定生産！ 超レア！要チェック！

出演声優によるゲームの遊び方がわかる
ガイダンス スペシャルCD付き

テーマ曲「がんばって」翠玲(スイ レイ) cutting edge
NOW ON SALE

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください。

好評
発売中
6,800円
(税別)
歴史的恋愛大作
ねえ、王子様・・・。
私の正体を聞いた時、
びっくりしたでしょ?
フェンネル=ナスタチウム
PROFILE
◆1月15日生まれ ◆17歳
◆身長158cm ◆血液型A
◆3サイズ B83 W55 H84
治癒の魔法を使える僧侶。おっとりした性格で、ついたあだなが「ずっこけシスター」。幼いころ司祭様に拾われて教会で育った。
©PLEX ©BANDAI·MARS 1997
●文化放送 毎週土曜 22:30～大好評O.A.中
「PARAGEKI-2 俺がネクストキング!」で
最新情報が聞ける!
バンダイの商品は
こども商品券で
デパート スーパー 玩具店で販売しております。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

指令を受けた戦闘マシン「WAW」が、巨体をゆるがす。巻き上がる砂塵。飛び交うミサイル。破壊される町並。瓦礫の山を乗り越えて進むWAW。黙々と他の目標に向う別動隊。迎え討つ巨大戦車。炎上し崩れ落ちるWAW。風景・戦況は刻々と変化する。そこは、まさしく戦場。美しくも息づまるシーンの連続に、ウォーガズムの渦がプレイヤーを包む。

WARGASM

NON-STOP SIMULATION

フロントミッションオルタナティヴ ——1997年夏

NING OF STRATEGY
新たなミッションが軍から与えられた。まずは3Dマップで地形・目標・敵の布陣
し、作戦を練る。
WAW SETTING
×3小隊のWAWの兵装を整え、
ことにターゲットと、どのような行
るかを設定する。
FRONT MISSION ALTERNATIVE™
STOP BATTLE
していよいよ作戦開始。ディレクター
VIEWで、広大な戦場をくまなく見渡
し、況判断する。作戦変更は逐次行う
ことができる。さまざまな局面でどんな
与えられたかによって、WAWは
成長していくのだ。
PlayStation
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
© スクウェア

PlayStation

© 1997 NCS

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・エンタテインメントの商標です

MASAYA　NCS 日本コンピュータシステム株式会社

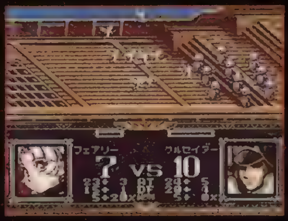
STORY

ラングリッサーⅠ

"ラングリッサー"を守るバルディア王家と、世界制覇を企むダルシス帝国との戦乱のひぶたがきっておとされた…。

ラングリッサーⅡ

伝説の聖剣"ラングリッサー"に対する"アルハザード"を闇の王子ボーゼルが手にし、大陸統一の野望を果たそうとしているが…。



新たなアニメーションと、豪華声優を迎え、プレイステーションで登場！

PCエンジン版の「ラングリッサー I」と、PC-FX「デア ラングリッサー」をプレイステーション用にリメイク。

7月発売予定

初回限定 スペシャルパッケージ特典！

1. ラングI&II特製ピンバッジ3個セット
2. メモリアルブック

スペシャルパッケージ ¥6,800(税別)

レギュラーパッケージ ¥5,800(税別)

ラングリッサー予約キャンペーンのお知らせ

「ラングⅠ＆Ⅱ」または「ラングⅣ（サターン版）」のスペシャルパッケージ版をお店で予約して買うと、「ラングリッサーⅢ特製ピンバッジ3個セット」をもれなくプレゼント！他では手に入らない、オリジナル・ピンバッジ3個セットをゲットしろ！

※サターン版「ラングリッサーⅣスペシャルパッケージ」には、「ラングリッサーⅣ特製ピンバッジ3個セット」が付いています。

応募の方法

1. お店で予約（応募用紙に、予約したお店の承認印を押してもらう。）
2. 「Ⅰ＆Ⅱ」または「Ⅳ」を購入する（商品のたすき部分に付いている応募券を切り取り、応募用紙の所定の位置に貼る。）
3. 応募用紙と500円分の切手を封筒に入れ、ポストへ投函

応募の宛先：〒104 東京都中央区銀座4-11-3 （株）アートピース

応募の締切：ソフトの発売日から1ヵ月後の消印有効。

ラングリッサー予約キャンペーン応募用紙

（この応募用紙はコピーしてもご使用になれます。）

ラングリッサーⅢ特製ピンバッジ3個セットプレゼントに応募します。

●お名前（フリガナ）

●ご住所　〒

●電話番号　（　　　）

この応募用紙をゲームソフト取り扱い店にお持ちいただき、ソフトの購入予約をして下さい。

㊟ お店の承認印、応募券、500円分の切手が全て揃っているか確認の上、ご応募下さい。

お店の承認印を押して下さい。

応募券を貼って下さい。

GoGo RPG
ごーごーれっつごー あーるぴーじー
電撃PSはRPGの味方です
サガ フロンティア
フロントミッション セカンド
フロントミッション オルタナティヴ
ラングリッサーI&II
MOON
イラスト／C次郎

SaGa Frontier™

サガ フロンティア

発売まで秒読み段階の「サガF」を、システム、ストーリー、術など多角的な視点から徹底解析！　気になるポイントをしっかりフォローして、プレイ前の予習はこれでカ・ン・ペ・キなのだ！

発売直前!

体験版からわかった新事実、エミリア編の魅力などわからなかったことすべてを最終チェック!

『サガF』の発売にそなえて、今回は3つの重要ポイントをピックアップ！

サガ フロンティア	
7/11 RPG	▶¥6,800　▶スクウェア ▶MC（2ブロック）

Check.1

体験版レポート

体験版のディスクで遊べるクーン編とT260G編の内容を通して、気になる基本システムの数々をチェック。気をつけてプレイすれば、意外といろんな発見があったりするのだ。

◀お試しにしては内容が充実している体験版。

Check.2

エミリア編を大紹介

ＩＲＰＯに追われながら、殺された恋人の仇を捜すエミリア編のストーリーは、全シナリオ中、最も華やかでスリリング。基本設定とイベントの両面からその魅力に迫る。

Check.3

術の系統と種類

戦いには欠かせない能力であると同時に、シナリオによってはストーリー的にも重要な意味を持つ「術」の要素。その多彩な系統と種類、そして術を会得する上で知っておきたい約束ごとを解説するぞ。

▼術の会得にはさまざまな条件がある。

▼敵との戦闘を有利にする上で、術の恩恵は不可欠なもの。しっかり使いこなしたい。

術の系統と資質の関係を徹底分析!!

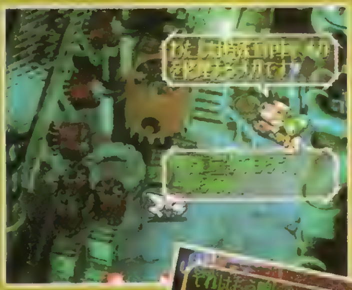
体験版で『サガF』の基本システムを検証

体験版レポート

『FFT』についてくる体験版のディスクでは、『サガF』のクーン編と、T260G編の序盤を遊べる。それぞれ1時間前後でクリアできる内容だけど、遊んでみると多くのことがわかるぞ。ここでは、その内容をレポート。

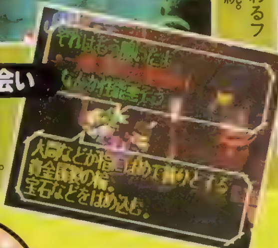
体験版には宿屋がなく、クーンとT260G以外のキャラは術や技ポイントを回復できない。そのかわりセーブは可能なので、術と技関係以外のことならいろいろ試せるぞ。

会話選択



◀選択肢などで先の展開が変わるフリーシナリオはシリーズの伝統。

仲間との出会い



▶好きなキャラを集めてパーティを組めるのが楽しい。

NEW ●前作から大幅にパワーアップ! カウンター攻撃

前作にもあった「当て身投げ」などのカウンター技はスロットに装備しておくだけで自動的に発動するようになった。カウンター技が発動したあと同じキャラが攻撃すれば一人連携が成立することも。

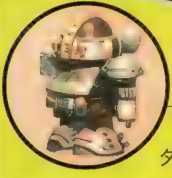
▲スロットに入れておくだけで発動する。かなり便利だ。

NEW ●街の調査がかなり重要に! ショップは専用化

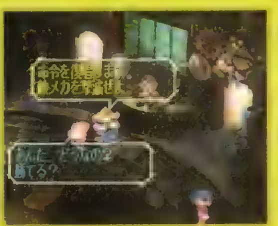
『サガF』ではそれぞれのショップが専用のアイテムを扱うようになり、それに応じてショップの種類も細分化されている。逆に買い取ってくれるアイテムも、ショップによって決まっているのだ。

▲ショップによって売買できるアイテムが異なる。

体験版「T260G」編でCHECK!



T260G編でプレイできるのは、カバレロの手下からタイム救出まで。仲間はゲンだけなので結構ツライ。



◀意外とかっこいい見せ場が多いT260G編。

◀仲間が少ないので、イベントクリアには苦労するかも…

名前入力

T260Gはリュートと並んで、プレイヤーが自由に名前をつけられるキャラクター。強い個性を持つがゆえに、名前も固定されている「サガF」の主人公キャラの中にあって、彼らの存在はある意味特殊で貴重だぞ。

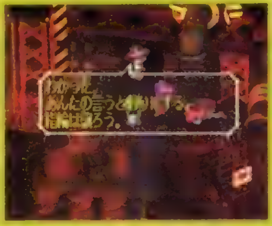
闘機場

リージョン「ボロ」にある闘機場では、ギャンブルの対象にもなっているメカ同士のバトルにT260Gが参加する。対戦相手のメカはそれなりに強く、気の抜けない白熱したバトルを堪能できる。

体験版「クーン」編でCHECK!

クーン編ではカバレロから1つめの指輪をもらうところまで遊べる。仲間は多く、遊べる要素も豊富。

◀カバレロファクトリーには楽しいギミックが用意。



◀指輪をもらえばイベント終了。メイレンは結構キツイ。

モンスターの特性

モンスターは、倒した敵モンスターの特殊能力を吸収して能力の幅を広げていく種族。このシナリオの主人公であるクーンがちょうどモンスターなので、実際に能力を吸収してみてその特性を把握しておこう。

連携攻撃

1体の敵に対して複数のキャラが攻撃した場合、選んだ攻撃方法と攻撃の順番によって「連携」が発動することがある。仲間が多いこのシナリオは、いろんな攻撃の組み合わせを試して連携を発見するのに最適。

仮面の男ジョーカーを追う美女3人の冒険活劇!

エミリア編

エミリア編のシナリオはストーリー性が高く、起伏のある展開が楽しめる。3人の美女たちが男性顔負けの華々しい活躍を見せるあたり、実は女性プレイヤー御用達のシナリオ!?

殺された恋人の仇を追って旅をする美女…エミリア編ではスリルとサスペンスに満ちたストーリーが展開!

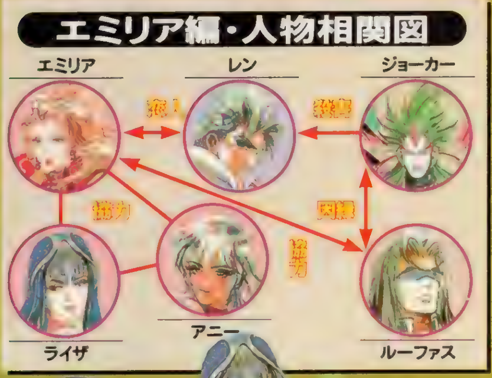
仮面の男に恋人を惨殺され、さらにその濡れ衣を着せられて監獄リージョン「ディスペア」に送られるという、主人公キャラの中でも、ひときわ特殊な状況で始まるエミリア編。彼女のシナリオはIRPOに追われながら仮面の男(ジョーカー)の足どりをたどるという、まるでサスペンスドラマのような展開を見せる。

監獄リージョン「ディスペア」を脱出!!

▶監獄に送られたエミリアは、そこでアニーとライザに出会う。

▲3人は協力してディスペア脱出！エミリアの復讐劇が幕を開ける。

エミリア編・人物相関図



◆悲劇の恋人 レン

…だったIRPOの若き捜査官。ある事件を追っていたが、仮面の男に殺害されてしまった。

恋人の復讐だけを心の支えに、銃を手にリージョンを巡る美女

◆復讐のビューティー
エミリア

恋人のレンを仮面の男に惨殺され、その濡れ衣まで着せられて監獄リージョン、ディスペアに送られる薄幸の美女。彼女はアニー、ライザと一緒にディスペアを脱出し、恋人を殺した仮面の男を追う。

◆美しき合気道の達人 **ライザ**

エミリアとともにディスペアを脱出する美女。合理的かつ冷静に物事を判断できる女性で、合気道の達人でもある。ルーファスとは過去に面識があるらしい。

◆明るさが取り柄の短刀使い **アニー**

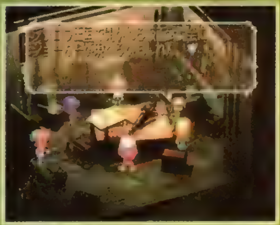
ライザと同様に、エミリアについてディスペアを脱出する明るい女性。ナイフのような小型の刃物を使っての近接戦闘を得意とする。

早くもジョーカーと対決!?
スリリングなイベントの一部を紹介

イベント

EVENT.1　ルーファスとの出会い

アニー、ライザと一緒にディスペアを脱出したエミリア。彼女たちはやがて、自分たちと同じく仮面の男ジョーカーを追っているルーファスと行動をともにする。リージョン「クーロン」にあるルーファスの隠れ家で、IRPOの追手から身を隠し、ジョーカーを追いつめるチャンスを待つ3人。そのチャンスは意外と早くやってきた！



▲ルーファスが有益な情報を入手して戻ってきた。いよいよ行動開始！

射撃訓練ができる!!

ルーファスの隠れ家には射撃訓練場があり、ここで訓練すると集中力のパラメータや銃の熟練度を上げることができる。ただし、ここで銃の技をひらめくことはないのだ。

◆レンを殺した仮面の男 ジョーカー

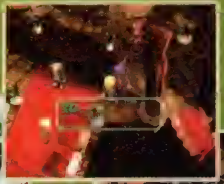
エミリアの[illegible]レンを殺害した[illegible]ジョーカーを思わせる仮面をかぶった姿で[illegible]

◆ジョーカーを追う謎の男 ルーファス

クーロンの隠れ家を拠点に、ジョーカーを追っている謎の男。同じくジョーカーを追跡するエミリアの境遇を知り、捜索に協力してくれる。年齢は40歳ぐらいらしい

EVENT.2　「シンロウ」の仮面武闘会

リージョン「シンロウ」で開催される「仮面武闘会」に、ジョーカーが現れると踏んだルーファスとエミリアたち。彼女たちは仮面武闘会の会場に潜入し、そこでついにジョーカーと遭遇する!?



▲◀ルーファスの情報を頼りに、エミリアたちは仮面武闘会がおこなわれるシンロウへ向かう

ジョーカーを発見!?

リージョン「シンロウ」にジョーカーが!?

レッド編のシナリオにも関わっていたシンロウの「仮面武闘会」。武闘会に参加するジョーカーの目的は？

全5系統、計10種類の術の資質を紹介

術の系統と種類

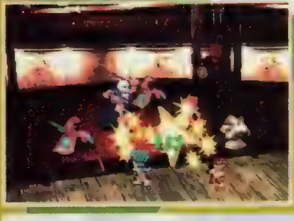
見えない力、形のない力、内に秘めた力……。世界に存在するさまざまな力を形にする術は、技よりもはるかに多彩な効果を発揮する。ゆえに、用途をしっかり把握しておかないと、効果的に使いこなすことはできない。

敵に直接ダメージを与えるものから、間接的に戦闘を有利にするものまで、術の種類は多種多様。より多くの術を覚えているほど、戦闘中の状況に臨機応変に対応できるぞ。術の系統と資質の種類はここで紹介しているもので全部だが、世界のどこかにこれ以外の術が存在するという話もある

基礎知識 1 ●術を使うにはまず資質から

ゲームに登場する術は、その特性から5つの系統に分類される。さらに、各系統は相反する2つの資質から成り立っていて、キャラクターが術を自由に使いこなすには、まずこれらの資質を得る必要があるぞ。同じ系統に属する2つの資質は相反するものであるため、2つを同時に持つことはできない。

- 陰陽の系統
- 陽の系統
- 魔法の系統
- 精神の系統
- 秘印の系統



◀資質を得ると、その資質に属している術を自由に使い込めるようになる。

基礎知識 2 ●新しい術を覚えるには

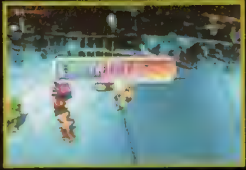
新しい術は基本的に、持っている資質に属する術を使い込むことで覚えていく。また、店で術を購入すれば、資質がなくても買った術に限り何度でも使えるぞ。ただし、持っていない資質の術を使っても新しい術は覚えない。

▲資質を得ていれば、術を使い込んで高度な術を修得可能

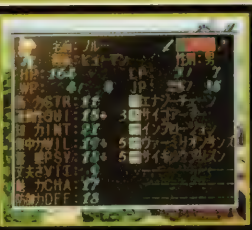
▲ショップで買った術は資質がなくても使えるぞ

基礎知識 3 ●技／術インジケーターについて

ステータス画面の右にあるゲージは「術／技インジケーター」と呼ばれるもので、キャラクターの術と技のレベルを示している。術か技のどちらかを極めてこのゲージに王冠がつくと、術や技ポイントの消費量が減少する。



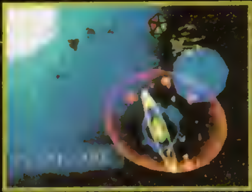
▲何はなくとも、能力が高くないと「達人」にはなれない



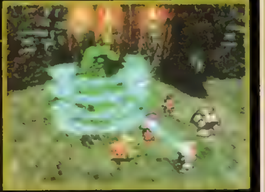
▲技と術の両方を同時に極めることはできないのだ

基礎知識 4 ●特殊な術について

ここで紹介している「ゲート」と「エナジーチェーン」は、個性的な性能のものが多い「術」のカテゴリーの中でもかなり特殊な部類の術だ。なお「ゲート」の術は、マジックキングダムの人間にしか使えないぞ。



ゲート
▲行ったことのあるリージョンにワープできる術だ



エナジーチェーン
▲最初はダメージだけだが、能力が上がると追加効果が発生

●太陽の光と光が生む影を操る
陰陽の系統

どちらを選ぶ?
回復と攻撃の両面に優れた陽術は魅力。陰術のサポート効果にも注目。

ここでいう陰陽とは、万物の根源である相反する気のことではなく、単純に光と影の意味。陽術は太陽の光を利用した攻撃系の術が主体で、逆に陰術は光が差すことによってできる影を操る、サポート系の術がメインになっている。2つの資質は性質的にはまったく逆だが、どちらも光を利用しているあたり、広い見方をすればポジティブな系統と言えそうだ。

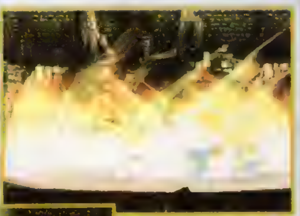
【陰術】
光の力を結集し、そこに生まれる影や幻を使って相手を幻惑する術。

シャドウネット
[illegible]敵を捕獲!
▶地面に影のネットが伸びていき、敵全体を捕らえて麻痺させる。

ダークスフィア
[illegible]
◀漆黒の球体を敵に投げつけて攻撃。同時にターンエンドのあらゆるダメージを消滅。

【陽術】
光と熱を直接利用して相手を攻撃したり、光を集めて奇跡を起こしたりする術。

フラッシュファイア
[illegible]光の火事!
▶地面全体から光の火事を発生させ、敵全体にダメージ+スピードダウンの効果。



光の剣
[illegible]
◀光を結集した剣を作り出し、武器として使う。この術を活用して剣技を覚えられるぞ。

●空間と時間の法則を操作する

場の系統

生物にとっては不可侵の絶対領域であるはずの空間と時間を支配し、戦いの「場」を制する系統。高度な術で、入手は難しい。

どちらを選ぶ?
戦闘の主導権を握れる時術は便利。攻撃を重視するなら空術か。

【空術】

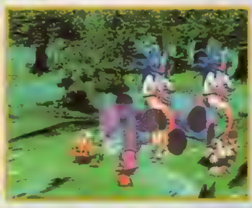
空間を操り障害を（時には敵そのものを）別次元に排除する。

▶敵１体を別次元に消し去ってしまう。

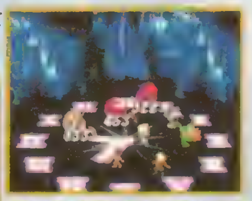
▲空間に穴を開けて、敵、味方全体の状態変化を打ち消す。

【時術】

時間を思いのままに操作して戦闘を有利にする。



▶敵の攻撃順番を遅くしてしまう。



▲時間のひずみを作り出し、敵にランダムのダメージ。

●科学的超能力と妖かしの力、2つの相反する

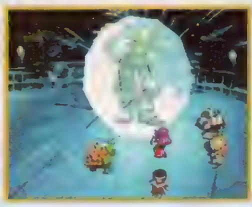
魔法の系統

人間の科学が生み出した魔術、妖魔にのみ資質が与えられる妖術。それぞれ資質を持てる種族が限定される術の系統。

どちらを選ぶ?
妖術の資質は妖魔のみ。魔術の資質はマジックキングダム出身者のみ。

【魔術】

人間の理論、根拠に基づく力を発動させて敵を攻撃する。



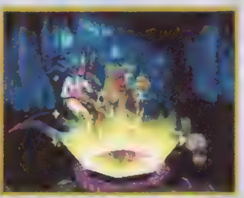
▶光の球体をぶつけて敵を粉砕する。

▲巨大なルビーの塊を画面中央で破裂させ、破片で敵を攻撃。

【妖術】

妖魔が持つ神秘の力を使って敵を攻撃、幻惑する。

▶ダメージ＋眠りの効果で敵を攻撃。



▲ダメージを与えると同時に、すべての再生能力を無効化。

●精神と心の働きを力に変換する

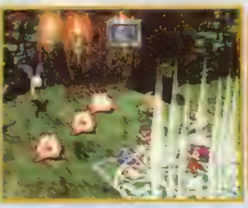
精神の系統

精神修行で悟りを得た者のみが得られる魂の力や、心にある強力な念など、内在するパワーを具現化して発動する資質の系統。

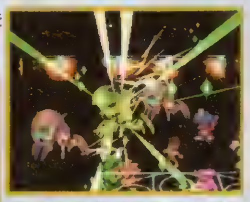
どちらを選ぶ?
邪術は古くから生きている敵のみがもつ術。味方は覚えられないのだ。

【心術】

悟りで得た魂の力で、自らを癒し、死者を浄化する。



▶自分の体力と状態変化を完全に回復する。



▲体から放出させた生命力を敵１体にぶつけて大ダメージ。

【邪術】

強力な念をとばして相手を呪う、太古より伝わる呪術。

▶敵が受けているダメージを2倍にする。

▲強力な念で敵１体を呪殺。失敗すると自分が戦闘不能になる。

●印と模様に秘められた力を行使する

秘印の系統

それ自体に強い意味と魔力が込められている模様や印の力を解放し、さまざまな奇跡をもたらす資質の系統。

どちらを選ぶ?
秘術は敵に、印術は味方に効果を及ぼすサポート系の術。お好みで。

【秘術】

虚空に描く秘模様（タローサイン）の力で奇跡を起こす。

▶金貨の幻を見せて敵の意識を戦いからそらす。

▲術者の分身を出現させる。分身に攻撃した敵は異次元へ直行。

【印術】

術の対象にルーンを刻み、込められていた力を付与する。

▶味方一人の武器の攻撃力を上げる。

▲矢や弾丸などの遠距離攻撃から味方を守る壁を作る。

次号、発売記念『サガF』攻略付録をお楽しみに!

FRONT MISSION 2™

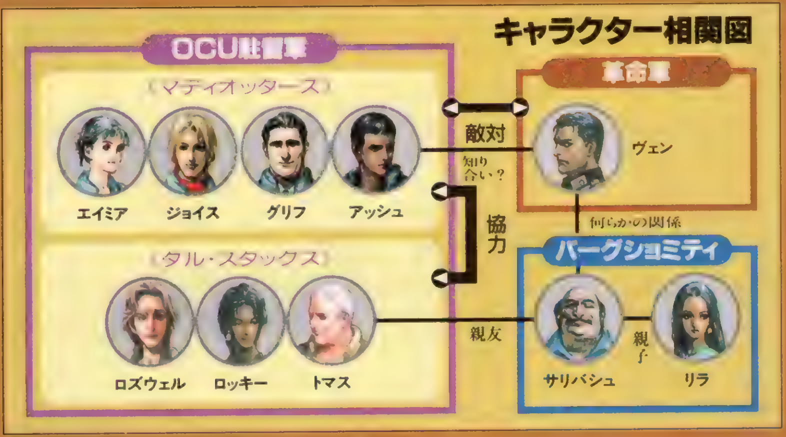
フロントミッション セカンド

前作の基本的なシステムを継承した続編『フロントミッション セカンド』。でも、シナリオ面ではまったく新しいキャラクターたちが、まったく新しいストーリーを織りなすことになる。今回は、キャラとストーリー、両方の最新情報を紹介！

キャラクター&ミッションの最新情報を公開!!

『セカンド』の最大の魅力は、ハードでドラマティックなストーリー。それを彩る2人の新キャラが発表された。この2人を交え、もう一度登場キャラの情報をおさらいしよう。新キャラが登場する、ミッション3の詳細も合わせて公開！

フロントミッション セカンド	
秋予定 S・RPG	▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC（ブロック数未定）



CHARACTER 気になるキャラたちの関係は…？

現在までに判明しているキャラ同士の関係は、上の表のとおり。しかし、他にも隠された因縁はありそうだ。今後、次々と明らかになっていくぞ。

OCU海防軍リミアン駐留基地

主人公たちが駐留しているOCU海防軍基地。ヴァンツァー250機、戦闘車両800両など、アロルデシュ軍を大きく上回る戦力を有する。

海防軍総海部第11上陸機動大隊
マディオッターズ

アッシュたち4人が属している部隊。"OTTER" とはカワウソのこと。

アッシュ・ファルーク

海防軍総海部伍長、25歳。責任感が強く、誰からも信頼される人物。やや人がよすぎる面もあるが、その表情にはどこか影がある。

エイミア・マッカラム

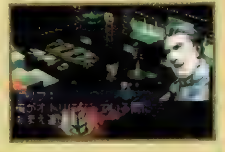
海防軍総海部一等総兵、25歳。普段は強がっているが、実は気が弱い女性パイロット。しかし、パイロットとしての腕は優秀。

ジョイス・S・ホイットフィールド

海防軍総海部一等総兵、26歳。アッシュの親友で、同じくパイロット。陽気でお調子者だが、直情的な面もある。

グリフ・バーナム

海防軍総海部軍曹、32歳。ドイツ生まれのハフマン島育ち。いつも家族の写真を持ち歩く、家族思いのパイロット。



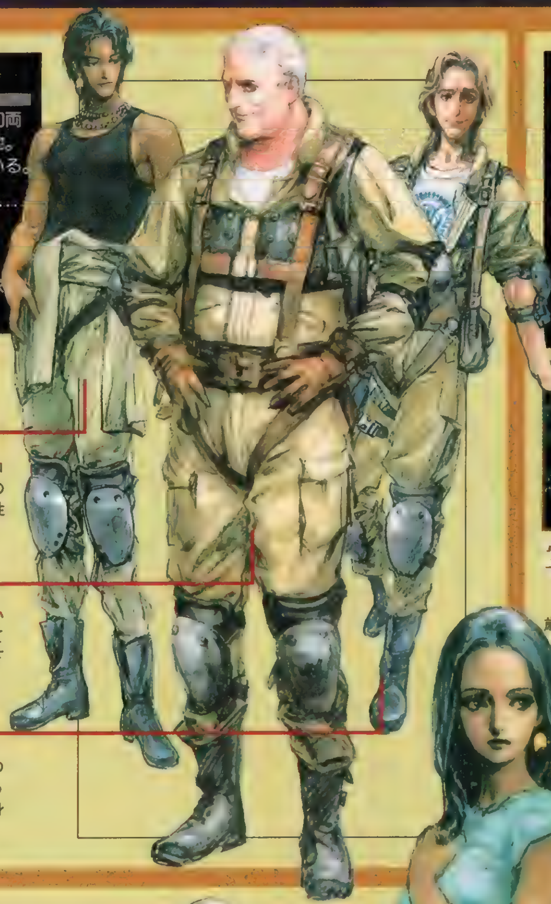
 ©スクウェア キャラクターイラスト／末弥 純

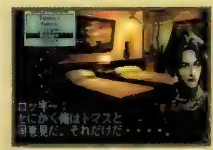
ラマンストン駐留基地

ヴァンツァー300機、戦闘車両1200両を配備した、OCU陸防軍駐留基地。数多くの機械化連隊が配備されている。国境近くに位置する。

陸防1軍第89機動大隊
ダル・スタッグス

トマスら3人の所属する機動大隊"STAG"は牡鹿のこと。





ロッキー・アーミテジ
トマスの部下、28歳。無口でクールな性格で、戦場での判断力に優れる。OCU女性隊員の憧れの的でもある。

トマス・ノーランド
OCU陸軍大尉、47歳。いつもジョークで人を笑わせているが、任務では冷静で部下からの信頼は厚い。

ロズウェル・グーナー
ロッキーと同じくトマスの部下、29歳。女好きだがまったくもてない。補給部隊出身で機械整備に詳しい。

アロルデシュ革命軍

OCUからの独立を目指してクーデターを起こしたアロルデシュ軍。兵力はOCU駐留軍を遥かに下回っているという不利な状況の中、あっという間に国内を掌握した。彼らは自らを「革命軍」と名乗っている。

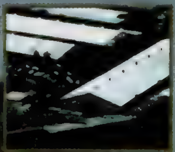
ヴェン・マッカージェ
アロルデシュ陸軍中佐、26歳。今回のクーデターの首謀者とされている。まじめで誠実な軍人だが、心の中には激しい情熱を秘めている。非常に優秀な指揮官であり、部下からの信頼も厚い。今回のクーデターには、彼を慕う兵士が数多く参加している。

バーグショミティ

アロルデシュ内外の輸送と貿易を行う海運会社「バーグ運輸」は、OCU軍の武器を買って第3諸国に売りさばく密輸組織でもある。別名「バーグショミティ」と呼ばれる。

バークショミティとは？

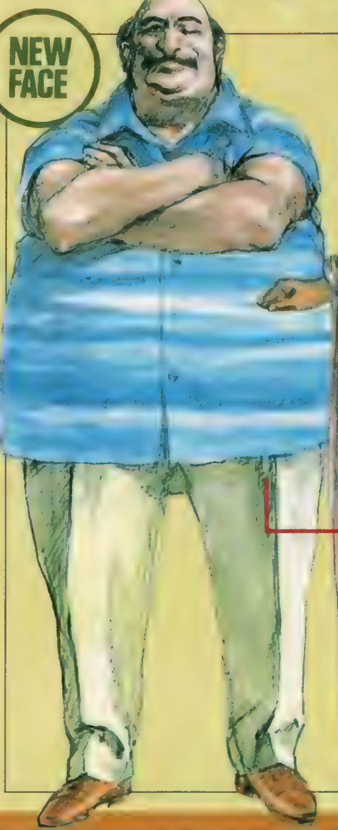
武器横流しの疑いでOCUの強制捜査を受けたバーグ運輸は、この事件で有名になり、マスコミからショミティ（マフィア的な意味）と呼ばれるようになる。捜査は空振りに終わったが、武器の横流しをしているのは公然の事実であり、反OCU感情の強い国内では英雄扱いされている。武器の売り先はOCU支配下の国の政府に限られ、OCUからの独立という、志を同じくする者だけに流している。



◀▲バーグショミティは国内の主要都市に支部があり、充実した武器整備庫を持つ。

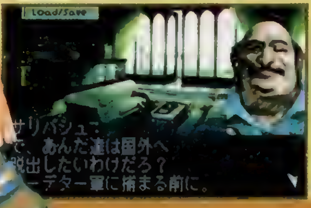
NEW FACE

NEW FACE



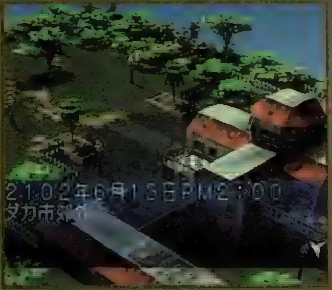
リラ・ラブラ
サリバシュの娘。父が密輸組織のボスであることは知っているが、祖国の繁栄のためには仕方のないことだと思っている。

サリバシュ・ラブラ
バーグ運輸のオーナー。普段は陽気だが、OCUからの独立を切望しており、祖国の窮状を嘆くあまり、武器密輸に手を染める。



MISSION プレイヤーの腕が試される難解なミッション3を紹介

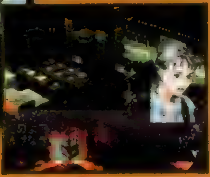
ミッションは、ただ戦って敵を全滅させることが目的とは限らない。護衛、陽動、潜入など、さまざまな目的があるのだ。特にミッション3では、前半はトラックの護衛、後半は敵の爆撃機による無差別爆撃をかいくぐりながら逃げるという、2段構えのミッションになっている。今回はこの多少難度の高いミッション3を、詳しく紹介していくぞ。



▶クーデターに巻き込まれたアッシュたち。苦難の旅はまだ始まったばかり。

[ミッション1・2のストーリーをおさらい!]

▲革命軍による、深夜のリミアン基地急襲!!



▼やむを得ず脱出するアッシュたち。

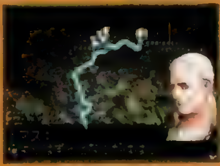
ミッション1

夜のリミアン基地を突如襲った革命軍。駐留していたアッシュ、エイミア、ジョイス、グリフの4人はヴァンツァーで応戦に出るが、大量の増援を前に絶体絶命のピンチに陥る。そこで、グリフが1人オトリとなって敵の中央へ突撃。その隙に、アッシュたち3人はからくも基地の脱出に成功する。

ミッション2

国内は革命軍に完全に占領されたことをラジオで知り、国外に脱出するため国境を目指すアッシュたち。彼らは、立ち寄ったバタリの森で革命軍に囲まれたOCU機と遭遇。これを救助し、トマスらダル・スタッグスの3人と合流する。そして、国境は警戒が厳しいので、首都ダカへ向かおうというトマスの提案を受け、一路ダカへ向けて出発する。

▲ここで、頼もしい3人の仲間が加わることに。



▲トマスを信じ首都ダカへ。

ミッション[3]イントロダクション

1 サリバシュとの出会い

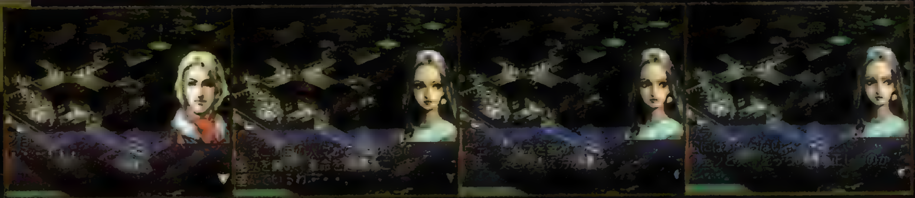
トマスの知り合いを頼って、首都ダカに着いたアッシュたち。そこで出迎えたのは、パーグ運輸のボス、サリバシュだった。

2 サリバシュの要求

国外脱出の手伝いと引き替えに、サリバシュは武器密輸の手伝いを要求してくる。しかしジョイスは納得できず、1人部屋を飛び出す。

3 ジョイス&リラ

バルコニーでサリバシュの娘リラに出会うジョイス。そこで、この国の窮状と、父サリバシュの国に対する感情を聞かされる。



4 ミッション開始!

ジョイスはリラの話を聞いて、サリバシュを否定できなくなる。生き残るためと自分に言い聞かせ、この仕事を引き受ける……。

ミッション「3」バトル

1 トマスのミッション説明を聞き逃すな！

目的は、トラックが武器を積み込んで脱出するまで、護衛を務めること。トマスが的確な指示を与えてくれる。

2 輸送トラックを護衛しつつ、敵をせん滅せよ！

町は革命軍でいっぱい。しかも執拗にトラックを狙ってくる。トラックの進路を確認しつつ、効率よく敵を排除しよう。とにかく障害物が多いので、物陰に隠れている敵を見逃すな！

◀トラックはオートで動く。進路をしっかり確認しよう。

▶初めての市街戦となる。敵も障害物も多く、かなりの混戦が予想されるぞ。

3 爆撃を避けつつ戦場離脱！

積み込みが完了すると、敵の無差別爆撃が始まる。巻き込まれると一撃でアウトだ。爆弾の雨をかわしつつ、一刻もはやく戦場を離脱せよ！

▼▶爆撃機の破壊はできない。逃げるしかない！

エピローグ

ヴェンの追跡を逃れ、ドゥカンティの街へ!!

爆弾の雨をかいくぐり、なんとか任務を完了させるアッシュたち。そこへサリバシュからの無線が入り、急遽ドゥカンティの街へ向かうように指示される。どうやら、サリバシュ邸にもクーデターの首謀者、ヴェンの圧力が及んでしまったようだ。ドゥカンティの街へ向かうことになるアッシュたち。サリバシュの武器をヴェンが狙ってきたことといい、今回の対応の早さといい、ヴェンとサリバシュにはなにやら因縁がありそうだ。

戦線離脱

▲トラックが逃げるまで守りきればOKだ。

▶即座にアッシュたちも撤退を開始する。

マップ上でもイベントは起こる！

キャラクターたちの「演技」に注目！

マップ上で起こるイベントでは、ヴァンツァーや戦闘機だけでなく、人物だってしっかりアニメーションしているのだ。細かくて見落としがちだけど、いかにも人間らしい、じつに味のある動きを見せてくれるぞ。

また、非常に凝ったメカの動きにも注目。ヘリの発進シーン1つとっても、徐々に回転数を上げていくプロペラや巻き上がる砂煙など、細かい所まで丹念に再現されているのだ。

【サリバシュ】

▼トマスを出迎えるサリバシュ。驚いている様子がわかる。

▼バルコニーでのひととき。2人に何らかの感情がめばえる？

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

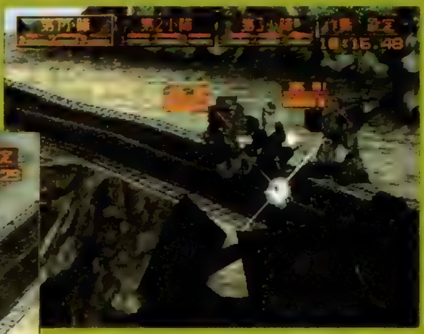
妥協のないビジュアルへのこだわりと、徹底したリアリティの追求。
最新ビジュアルを満載して、『オルタナティヴ』の魅力に迫る！

フロントミッションオルタナティヴ

夏予定 S・RPG	▶価格未定　▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)／マウス・アナログコントローラ対応

数々のミッションが待ち受ける リアルタイムS・RPG！

10数機に及ぶメカが、同一フィールド上でリアルタイムに戦う『フロントミッションオルタナティヴ』。その戦場となるバトルフィールドも、砂漠や市街地、ジャングルなど多彩なフィールドが用意されており、それぞれ違った特性を持っているのだ。今回は、新しく発表されたバトルフィールドの特性を中心に紹介していくぞ。


◀無論、ロボット（WAW）の動きやディテールも丁寧に描かれている。

▶フィールドの美しさは実写と見分けがつかないほど。

BATTLE FIELD

ステージによって戦略も変化！　さまざまなフィールドを紹介！

フィールドにはそれぞれ、見通しがよい、障害物が多いなど、さまざまな特徴がある。それらを理解し、フィールドに合わせたセットアップが必要になる。

空港　数多くの障害物が点在する

夜間の民間空港。2つの旅客ターミナル、多くの倉庫が建ち並んでいて障害物が多い。小型貨物機やコンテナ、ステップなどがWAWの進行を邪魔する。

▶北側と西側に、旅客ターミナルが建っている。

▶多くの民間人を巻き込んでしまいそうだ。

▲滑走路近くでの戦い。足下には多くのガレキが転がる。

海岸　機動力がカギとなる！

南東に長く広がる海岸で、奥には森がある。障害物は少なく、地面はほとんど砂。砂を駆ける機動力が必要となる。月明かりしかない夜に、海側から上陸することになる。

▲▶見通しがよいフィールドなので、機動力とフォーメーションが決め手となる。

砂漠　見渡すかぎりの熱砂地獄

見通しのよい砂漠地帯。周りはほとんど砂なので、回避が困難。遠距離武器をうまく使うことがポイントになりそうだ。中央のやや北にはオアシスと住居跡がある。

◀一応、南北に細い道路もあるが、周りはほとんど砂。

©スクウェア　イラストレーション／沓沢龍一郎

画面は開発中のものです。

CHARACTER

鋼の鎧をまとい、戦場に降り立つ戦士たち

5人のメインキャラをいま一度紹介。以前とは設定が一部変更されているぞ。

アール・マッコイ
ＯＣＵ遊撃機動小隊Ｉ隊長。中央アフリカ支援作戦に派遣される。浅黒い肌と口元に特徴がある、アフリカとアイルランド系のハーフ。24歳。

チャミリ・フィリシター
遊撃機動小隊後方支援部隊隊長。インド系アフリカ人、20歳。女性ながら機械に強く、整備、運転をこなせるが、料理は苦手。

イデ・サンゴール
マッコイら独立攻撃小隊に、敵の動きと作戦概要を伝える上官。35歳。

ブルース・ブレイクウッド
マッコイの戦友。軍人気質のイギリス系オーストラリア人、25歳。顔の傷は、マッコイとのケンカで負ったらしい。

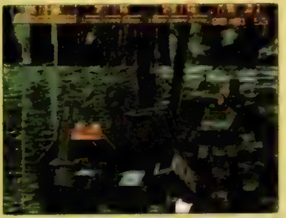
ダル・ファーフィー
ＯＣＵ軍事メーカー、ジェイドメタル社のテストパイロット。メンテナンス要員としてマッコイと同じ部隊に所属。22歳。

ノーマン・ライツ
遊撃機動小隊２隊長。血気盛んな部下に悩まされる、神経質なアフリカ人。31歳。

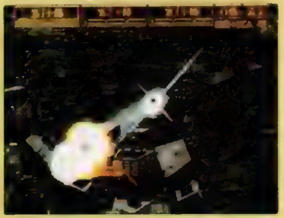
ジャングル　生い茂る木々が進行の邪魔をする

昼間の作戦だが、木々に囲まれ見通しが悪い。低い木を倒して敵を足止めすることもできそうだ。

▲周りは木ばかり。低い木は倒して進むことも可能になっている。



▲木々に阻まれて思うように進軍できないなんてこともありそうだ。



▲昼間とはいえ、辺りは薄暗い。奇襲には十分な注意を払わなくてはならない。

河畔　中央の大岩をどう使うか？

中央の大岩は、機動力があれば登ることも可能。一気に登って上から攻撃か、岩の陰で待ち伏せか。さまざまな戦い方が考えられる。

▲岩を登るか、回り込むか？

▶割と見晴らしはいい。ＷＡＷの進軍は楽な方だ。

▼小さな岩も、多く点在しているようだぞ。

鉱山　中央の露天掘りに注意

▼露天掘りへ突き落とし、上からねらい撃ちも可能!?

中央には露天掘りがある。降りるのはジャンプですぐだが、登るには大回りする必要がある。ここをうまく使うことがポイントになりそうだ。

峡谷　分かれ道がポイント

▼小回りのきく編成が必要になりそうだ。

横長の狭い通路状のマップ。段差が多いので谷の上には登れない。分かれ道が２カ所、行き止まりが２カ所ある。回り込んではさみ撃ちにしたり、行き止まりに追い込むなど、さまざまな戦略が取れそうだ。

メニューウインドウは3種類から選べる！

メッセージやコマンドの表示されるウインドウは、３つのタイプから自由に選択可能。特にゲームに影響はないが、気分を変えたいときには便利だ。

フロントミッションオルタナティヴ パーティのお知らせ

『フロントミッションオルタナティヴ』発売を前に、東京・西麻布でスクウェア主催の"ファイナルパーティ"と題したちょっとオシャレなパーティが開催！　参加したい人は、P218を見て応募ハガキを送ってね。

ラングリッサーⅠ&Ⅱ

『ラングリッサー』の見所の1つ、戦闘システムをくわしく紹介！
また47号に引き続きシナリオ6までの戦いをワンポイント攻略だ。

ラングリッサーⅠ&Ⅱ	
夏予定 SLG	▶¥5,800 スペシャル版：¥6,800 ▶メサイヤ ▶MC（2ブロック）

戦闘システムは『Ⅰ』『Ⅱ』共通！

6つのポイントを押さえて目指せ完全クリア!!

『ラングリッサー』の戦闘システムには、独自の要素が盛り込まれている。ゲームをクリアするためには、そのシステムを把握しておかなければならないぞ。そこで今回は、基本的な6つのポイントについて紹介していこう。戦闘システム自体は『Ⅰ』、『Ⅱ』ともまったく同じ。そのため、ここにピックアップした6つのポイントさえ覚えておけば、どんな難関にも対応できるはずだ。

Point1 指揮官システムを利用して戦え

指揮官システムとは、指揮官と傭兵の関係をより密接なものにしている重要なシステムの1つ。各指揮官は自分の周囲に指揮範囲というエリアを持っている。指揮範囲とは自分が雇った兵隊たちに指揮がおよぶ範囲のこと。雇った傭兵をこの範囲内で戦わせると、傭兵の戦闘能力をさらにアップさせることができるのだ。逆に指揮範囲外で戦わせると能力がダウンするので注意。

移動の順番も要注意！

◀最初に指揮官を動かし、指揮範囲をキープしてから自分の傭兵を動かすのがベストだぞ。

▲傭兵が指揮範囲から出て戦っている場合、画面下の指揮官の顔グラフィックが暗くなる。能力もグ～ンとダウンするので気をつけること。

指揮範囲を確認！

◀クラスによって指揮範囲の大きさは異なる。指揮範囲のないクラスもあるぞ。

Point2 各ユニットの強弱関係は絶対に覚えておこう

→ 強い
→ 弱い

騎兵
●ランサー
●ヘルハウンド
など

歩兵
●ソルジャー
●グレナディーア
など

槍兵
●パイク
●ファランクス
など

登場するすべてのユニットには、ジャンケンのような強弱関係がハッキリ設定されている。その代表的なものが、右に紹介した歩兵、騎兵、槍兵の関係だ。歩兵は槍兵に強く、槍兵は騎兵に強く、そして騎兵は歩兵に強いという仕組みになっているぞ。このことを覚えておけば、敵より兵数が少なくても勝つことが可能なのだ。そのほかにも下に紹介したような特殊な強弱関係もあるので、戦う前にチェックしておこう。

◀関係上で有利な場合でも、敵の指揮官のレベルが高いと、負けることもある。

そのほか特殊な関係

飛兵
●フェアリー
●ガーゴイル
など

弓兵
●エルフ
●バリスタ
など

弓兵は飛兵に対して非常に強い。敵の飛兵には必ず弓兵で対抗するようにしよう。逆に飛兵は歩兵、騎兵、槍兵に対して対等以上に戦えるという性質を持っている。

霊、不死
●ゲル
●スケルトン
など

僧兵
●モンク
●クルセイダー
など

モンクやクルセイダーなどの僧兵は、ゾンビやスケルトンといったアンデッド系のモンスターに対して有利に戦えるぞ。これらの敵が多い場所では僧兵を多めに雇っておこう。

『Ⅰ』の主要キャラ&キャストを紹介！

レディン CV：堀川 亮
ダルシス帝国によって制圧されたバルディア王国の王子。バルディアを再び取り戻すべく、数少ない仲間と戦いを繰り広げていく。実は光輝の英雄の末裔で、ゲーム後半では闇の皇子ボーゼルとも戦うことに！

クリス CV：皆口祐子
僧侶を目指して修行を続けている女の子。巡礼の旅の途中、バルディアから逃れてきたレディンと合流。以後、行動をともにする。

ジェシカ CV：久川 綾
王宮きっての大魔導師。バルディアの陥落後、レディンと合流。その後、レディンを秘剣ラングリッサーのもとへ導いていく。

ナーム CV：冬間由美
女性ながらバルディア王国の近衛兵団長をつとめる騎士。シナリオ1ではレディンを逃がすべく、後方の出口を死守していた。

テイラー CV：石川英郎
かつては名の知れた海賊だったがイルザック王に敗れたことで改心。その後は王国に仕え、水軍を指揮して戦っていた。

©NCS

Point 3 魔法を有効に活用しよう

魔法は大きく分けて攻撃系、回復系、補助系、そして召喚系の4系統、全32種類が用意されている。覚えられる魔法はクラスごとに決まっていて、レベルが上がると会得できるようになっているぞ。『ラングリッサー』の戦闘で魔法は必要不可欠！　とくにダメージを与える攻撃魔法は、敵の強力な指揮官を倒すときはもちろん、ザコの傭兵を一掃するときなどにも惜しみなく使っていくのが得策なのだ。魔法による先制攻撃で敵を減らしてから肉弾戦に持ち込もう。

魔法を会得！

▼魔法を使って消費したMPは治療コマンドで回復だ。

▲魔法を覚えることができるクラスならば、決められたレベルに到達するだけで自動的に会得できるぞ。

攻撃魔法で押しまくれ

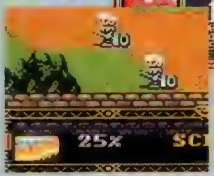
▲敵に直接ダメージを与える攻撃魔法は、全9種類。

▶特殊なアイテムを装備していれば魔法の効果もアップ。

Point 4 地形も味方につけるベシ

フィールド上には山や川、城壁などがあり、それぞれに応じた防御効果が設定されている。地形から受けられるこの防御効果は、戦闘時の防御力にプラスされるようになっているぞ。戦闘を仕掛けるときは狙った敵よりも防御効果の高い地形から狙うのが勝利の秘訣！　こうすると受けるダメージが減少するのだ。手堅く勝ち進んでいくなら、このへんも押さえておこう。

防御力アップ

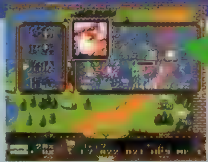


◀▲その地形の防御効果は画面左下に表示される。戦闘を仕掛けるときは忘れずにチェック。少しでも有利な地形で戦おう。

Point 5 HPはこまめに回復

指揮官と傭兵ではHPを回復する手段が異なるぞ。まず指揮官の場合はメインコマンド中の「治療」を使用。これでHPを3、MPは2ポイント回復させることができる。傭兵の場合は指揮官に隣接させておけば、次のターンの開始時にHPが3ポイント回復する。このほか回復魔法を使うという方法もあるので覚えておくように！　受けたダメージをこまめに回復させせつつ堅実に戦っていこう。

指揮官



◀治療コマンドを使うとHPも回復。ただし移動や攻撃といった行動のあとに使用することは不可。

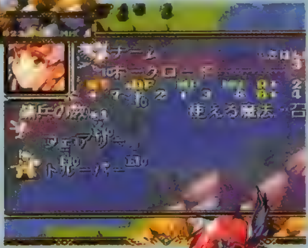
傭兵

▶指揮官の周囲には4マス（上下左右）しかないので、1度に4部隊しか回復できないのだ。

Point 6 軍全体のバランスを考えてクラスチェンジだ

各指揮官は、レベルが10になるごとにクラスチェンジが可能になる。チェンジできるクラスは、たいてい2種類用意されており、どちらかを選ぶ形になっているのだ。クラス選びのポイントは、軍全体のバランスを考えること。自軍が歩兵系のクラスばかりに偏っていると、敵の騎兵に超苦戦することになるぞ。また指揮官のクラスだけではなく、雇える兵や、そのクラスで覚えられる魔法についても注目すること。どんな敵が現れてもバッチリ対応できるような軍隊を作り上げていくベシ！

不足を補え！



◀▼2種類から次のクラスを選択。両方の特徴や雇える兵、それに覚えられる魔法を確認するのを忘れずに。

新たなクラスでパワーアップ！

▲それまで雇えた兵や覚えていた魔法は、クラスチェンジ後も継承される。どんどんパワーアップだ。

すべて把握したらいよいよ実戦だ!!

ディゴス CV:麻生智久

伝説の秘剣ラングリッサーに眠る力を使って世界を征服しようとたくらむダルシス帝国の皇帝。バルディアにラングリッサーがあることを突き止め、直々に乗り込んでくるほどの自信家。

ゼルド CV:川津泰彦

ディゴスの右腕として活動するダルシス帝国の将軍。全軍の指揮を任されており、シナリオ1ではディゴスとともにバルディア城に進軍してきた。

カオス CV:渡辺 猛

ボーゼルが復活させた混沌の邪神。闇の力の根元でもあり、異形のモンスターたちを使って世界を暗黒に包み込もうと動き始める。レディンは勝つことができるのか……？

ボーゼル CV:塩沢兼人

秘剣ラングリッサーの封印を解いたがためによみがえってしまった闇の皇子。カオスを復活させ、闇の力を使って世界を支配しようと狙っている。

その他のキャスト

ホーキング	田原アルノ
ザルダフ	渡辺　猛
ヴォルコフ	小川真司
アルバート	麻生智久
ニコリス	麻生智久
ナーギャ	川津泰彦
コッセル司祭	大木民夫
イルザック王	大木民夫
ソーン	江川央生
ランス	井上和彦

Scenario 1~6まで 『I』『II』の戦いを同時攻略

シナリオ1から3までのダイジェストを含めシナリオ6までの戦いを『I』、『II』同時に大攻略！　各シナリオの勝利条件はもちろん、戦い方のポイントなどもフォローしていくので、ぜひぜひ参考にしてほしい。

ラングリッサー

Scenario 1～3までのダイジェスト

仲間の少ないゲーム序盤では、やはりヴォルコフに頼るしかない。ただしヴォルコフのレベルはすでに最高なので、経験値をあげてもムダ。戦法としてはヴォルコフの兵隊で敵の数を減らし、レディンでトドメを刺すようにすること。こうしてレディンのレベルをバリバリ上げておこう。

▼数の減った敵兵から順にレディンの兵隊で倒す。これで経験値を稼ごう。

▲ヴォルコフの兵隊を使い、敵を倒さないように注意しつつ数だけを減らす。

Scenario 4 死霊の森

援軍の到着までは守備を固めろ

いきなりゲルに周囲を取り囲まれた状態でのスタートとなるが、ゲルに歩兵で勝つことはかなり難しい（騎兵でも互角）。数ターンが経過すると、ゲルに強い僧兵を引き連れたソーンとリアナが援軍として登場するので、それまでは守備固めだ。援軍到着後は、それらと共同して一気に攻勢に転じよう。

▲無理に倒そうとせず、ダメージを回復させながら援軍の到着を待て。

▶マップ中央の左端から僧兵を連れた味方の援軍が登場する。

◀僧兵はゲルにめっぽう強い。ソーンにすべて任せれば経験値が稼げるぞ。

勝利条件	敗北条件
● 16ターンの間レディンが生存	● レディンの死亡
● 敵の全滅	

ラングリッサーII

Scenario 1～3までのダイジェスト

序盤の戦法は、キャラメイキングで決定するエルウィンのクラスにより大きく変わる。ただ、どのクラスでもいえることは、ヘインを活用するということ。ヘインのレベルを上げると攻撃力をアップさせる"アタック"という魔法を覚えるぞ。これを活用して序盤戦を乗り切ろう。

◀アタックだけでなく、直接敵にダメージを与えるマジックアローなども使おう。

Scenario 4 カルザス城の攻防

▶数ターン経過後、マップ下から敵援軍が出現。油断するな。

城を守りつつ周囲から挟み撃ち！

正面から突撃してくる飛兵はスコットの騎兵に任せ、ほかの部隊は左右に展開。城壁付近にいる敵の排除に向かおう。強敵バルガスは魔法でダメージを与えてから騎兵で攻撃だ。

勝利条件	敗北条件
● 敵の全滅	● エルウィンの死亡
	● NPCの全滅

Scenario 5 炎の中で

マップ下へ全速で進軍

飛兵と騎兵の機動力を使って道を切り開き、そのあと本隊が移動。このパターンで炎に包まれる前に、全速力で下へ移動しよう。

▲炎に包まれると1発でゲームオーバー。

▶マップ下に登場する敵援軍は、エルウィンの部隊で攻撃しよう。

勝利条件	敗北条件
● カミラの撃破	● エルウィンの死亡
	● ジェシカの死亡

『II』の主要キャラ&キャストを紹介！

エルウィン CV:草尾　毅

「I」の主人公レディンとクリスの子孫に当たる青年。幼い頃に両親を亡くし、旅をしながら剣の修行をしている。旅の途中に立ち寄った街でリアナを助けたことから、運命の糸に操られ戦いへと導かれて行く。

ヘイン CV:山口勝平

旅の途中でエルウィンと出会い意気投合。それ以来一緒に旅をしている魔法使いだ。見かけは頼りないが魔法の実力はピカイチ。

シェリー CV:横山智佐

「I」に登場したランスとナームの子孫に当たる少女。カルザス城のお姫様でシナリオ3以降、エルウィンと行動をともにする。

リアナ CV:國府田マリ子

サルラス領の近くにある光の神殿で巫女をしている女の子。とある街で帝国軍の青竜騎士団に襲われるが、エルウィンに助けられる。

レスター CV:矢尾一樹

若い頃は海賊をしていたという、いわゆる海の男。ジェシカとともにシナリオ5で登場し、エルウィンの陣営に加わる。

Scenario5 帝国親衛隊

槍兵で敵の騎兵部隊に対抗

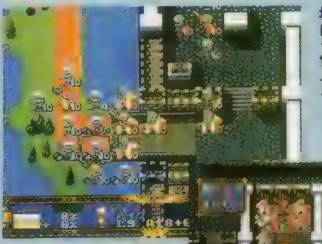
敵の多くは騎兵部隊なので、それに対抗するべく槍兵を多めに雇い、初期配置場所の左端と右端に配置。そのまま上方向と右方向に進軍させ、敵騎兵を倒していこう。数ターン経過すると、敵の将軍ランスが右側から攻めてくる。ダメージを受けていたらしっかり回復させておくこと。ランスを倒せばクリアだ。

◀▲槍兵を多めに雇って左右に配置。地形の防御効果も味方にして手堅く戦っていこう。

勝利条件	敗北条件
●黒騎士ランスの撃破	●レディンの死亡

Scenario6 バルディア城の攻防

左右からじっくり進軍だ



◀城門付近の激闘。槍兵を使って突破し城内へ侵入だ。

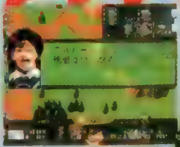
初期配置時は左側に槍兵、右側には騎兵を配置する。そして戦いが始まったら、城門を守っている敵の騎兵や歩兵に先制攻撃を仕掛けるベシ！ 中央の敵将ゼルドは玉座からの防御効果を受けていることもあり、守備力が超高い。味方指揮官と騎兵で攻撃し、ジワジワとHPを削っていこう。

▶敵将軍ゼルドを攻撃するときは、仲間を集め全部隊で勝負しよう。

勝利条件	敗北条件
●占領軍指令ゼルドの撃破	●レディンの死亡

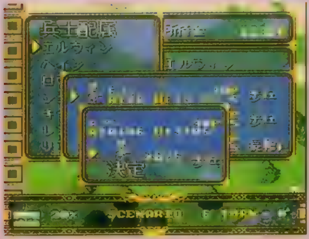
そして戦いはますます激化!!

バルディア城を取り戻したレディンたちの次なる目的は、秘剣ラングリッサーの奪取！ いよいよ帝国軍の本拠地、ダルシス城へと進んでいくことになるのだ。帝国将軍との激闘、闇の軍勢の出現！ 戦いはいままで以上に激しくなるぞ。



▲▶シナリオ7の戦いは、孤立したアルバートの救出作戦。戦いも激しくなる！

Scenario6 聖地レイテル

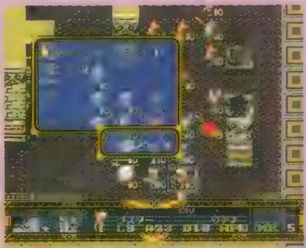


▲戦闘前の下準備。僧兵と槍兵を雇うことができる指揮官は、できるだけ多めに雇っておくこと。準備ができたら、いざ戦闘開始。

ターンアンデッドで勝負！

出現する敵はアンデッド系（ゴースト、スケルトン）と騎兵系（ウェアウルフ）が中心になっているので、モンクと槍兵は絶対に雇っておくこと。戦いが始まったらマップ上の神殿まで進軍し、アンデッド系のモンスターをモンクとターンアンデッドの魔法で撃破だ。勝利条件のダークロッドは、通常のプレイでは入手不可。あわてずに進軍し、敵を全滅させてクリアしよう。

▲エグベルトはテレポートの魔法を使って出現し、ダークロッドを奪取。



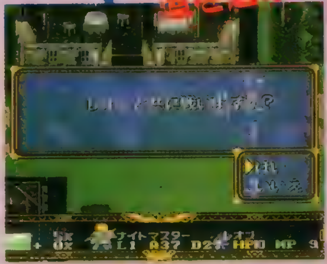
◀ターンアンデッドの魔法を使うと指揮官以外のアンデッド系のモンスターが、なんと一撃で消滅！

勝利条件	敗北条件
●敵の全滅	●エルウィンの死亡
●ダークロッドを取る	

いよいよ最初の分岐ポイントへ…

どちらの道を選ぶ？

シナリオ7には最初の分岐ポイントが用意されていて、帝国側に進むか、そのまま同じ仲間たちと行動を共にするかの選択を迫られるぞ。さらにこれ以降、闇側へ進んで光輝の末裔と戦う道や、すべてを敵に回してエルウィン自身が世界の覇者となる道なども用意されているのだ。シナリオの合計数はなんと78！ どんな物語が展開していくかはキミの選択しだいなので、よ〜く考えながら進んでいこう。



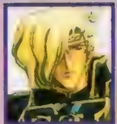
▲レオンから帝国に誘われるエルウィン。さて、その返事は……？

▲シナリオ7では、魔物たちを従えたソニアとの戦いになる。

◀青竜騎士団のレオンも登場。だが彼とは共同戦線をはることになる。

ベルンハルト CV:笹岡繁蔵

武勇、知略に優れ、レイガルド帝国を一代にして築き上げた強者。暗黒の魔剣アルハザードを使い、力で世界をしようとたくらむ。シナリオの分岐によっては、その配下として活躍することも……。



レオン CV:置鮎龍太郎

帝国最強の青竜騎士団を率いる軍団長。卑怯なやり口や無益な戦闘を好まないことから部下の信頼も厚い。シナリオ7でエルウィンに自分の信念を説く。

ダークプリンセス CV:???

闇の皇子ボーゼルによって意識を支配され、その手先として活動する謎の少女。強力な魔法を使い、冷酷非常な攻撃を仕掛けてくる。その正体とは……？

ソニア CV:富沢美智恵

魔族と人間のハーフということで、人間たちから冷たい仕打ちを受けてきた不遇な少女。そのことで人間を憎んでおり、魔物たちを引き連れていくつもの村を襲撃している。

その他のキャスト

ロウガ	玄田哲章
ルシリス	平松晶子
ジェシカ	藩　恵子
キース	堀　秀幸
アーロン	柴田秀勝
スコット	三木眞一郎
イメルダ	鶴　ひろみ
エグベルト	青野　武
バルガス	郷里大輔
カオス	渡辺　猛
ボーゼル	塩沢兼人

Close Up!
MOON WORLD
第1弾

新しい要素が目白押し！ 魅力

戦闘がない、レベルアップしても強くならない――不思議な感覚を取り入れたRPG『ムーン』。今回はこのゲームの魅力を、6つのキーワードに分けて紹介しよう。ちょっと毛色の変わったRPG『ムーン』の魅力を感じ取ってほしい！

2重世界　夢か現実か？ 独特の世界観

▶ドラゴンを倒すために旅立つ勇者。これは主人公がプレイしているゲームの世界なのか？　それとも…？

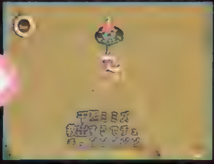
◀ゲームの世界に入り込んでしまった主人公は、さっきまで自分が操っていた勇者を追いかけるはめに。

　このゲームの主人公は、ひょんなことから自分がプレイしていたRPG「フェイクムーン」の世界に入り込んでしまった男のコ。でも、何かゲームの世界の雰囲気が、プレイしていたときと違う。どうやら自分の操作していた勇者が、正義の味方ではないらしいのだ。そして、勇者は、主人公が現実世界に戻るカギを握っている……という具合にゲームがスタートする『ムーン』。主人公の住む現実世界とゲーム世界がどんなふうに絡んでくるかはナゾだけれど、この2重構造が『ムーン』のシナリオにどのように生かされるのか楽しみだね。

モンスター　モンスターであってモンスターでない？

◀何の罪もない動物たちを、勝手にモンスターと称して次々と倒していく勇者。

　このゲームには戦闘というものはまったくない。主人公がプレイしていたゲームに登場するモンスターは、本当はただのおとなしい動物たちだったからだ。そのかわり勇者が自分勝手に倒してしまう彼らを、主人公が生き返らせてやることで、ラブポイントという経験値を得られることになっている。倒すのではなくモンスターを救っていくのが役目だ。



◀倒れたモンスターは、タマシイを取り戻せば復活できる。

ムーン moon

正統派RPGに食傷気味のプレイヤーに朗報！　この『ムーン』は見た目もキャラクターも、どこか今までのRPGのワクではくくれない何かを感じさせてくれる新感覚のRPGだ！

MOON	
秋予定 RPG	▶アスキー▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）

©1997 LOVEDELIC　©1997 ASCII Corp.

あふれるRPG、『ムーン』の最新情報！

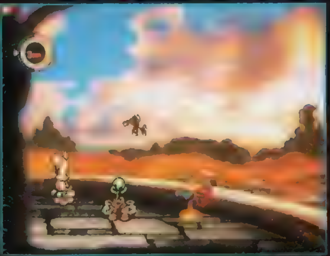
登場人物

リアルタイムの世界と登場人物の関係

生活時間帯が決まっている

『ムーン』の世界はリアルタイム。昼や夜などの概念もあり、当然登場するキャラクターたちもその時間の流れに合わせて生活している。主人公も例外ではなく、決まった時間内しか活動できない。この活動時間はレベルアップすることで長くなっていく仕組みで、ラブポイントをためる理由はここにあるというわけなのだ。

▶時間帯によって、キャラクターがいるところが違う。捜すのにひと苦労するぞ。



ひとりひとりにエピソード

この世界の住人は、みんなそれぞれ自分の人生にまつわるエピソードを持っている。そしてそれが、重要な情報源になったりするんだけど、すべてのエピソードが聞けるかどうかはプレイヤーしだい。住人と生活時間帯との関係が重要になるぞ。

◀酒場のワンダのエピソード。カウンターの中だけで生活してるのもスゴイけど、彼女が昔は美人だったというのも……？

BGM

BGMは買って選ぶ！

従来のゲームは、町なら町の、洞くつなら洞くつのといったように、場面に合わせてBGMも決まっていた。ところがなんと、このゲームではBGMは(一部を除いて)決まっておらず、好きなものをお店で買って、好きなときに自分で曲をかけるというユニークな方式になっている。しかも、曲のほとんどは日本国内の有名アーティストがこのゲームのために作ってくれたものばかりっていうからオドロキだ。

▶バーンのお店。ここで買ったMD（ムーンディスク）をMD再生機で聞く。

ムーンボイス

まだまだあるぞ！　新システム

この世界の住人たちは、「ムーンボイス」という言語で会話をしている。聞いただけでは意味を判断することはできないが、それぞれが異なった話しかたをするので、彼らの特徴がすごくわかりやすくなっているのだ。もちろん、意味は字幕で表示されるのでご安心を。

▲花屋のフローラ。彼女の声は若い女のコという感じだ。

◀ムーンボイスを利用したイベントもある。意外と難しくて、かなりアツくなるぞ。

もっと詳しく、もっと早く情報を知りたい人は……

製作状況など細かい部分をもっと知りたい読者は、製作会社の"LOVEDELIC"が、「ムーン」のホームページを開設しているのでのぞいてみよう。インターネットを利用できない人は、パソコンを持ってる人に頼むか、ガマンして続報を待て！　ホームページのアドレスは下記のとおり。アクセスしてみよう！

http://www.lovedelic.co.jp/

PlayStation
メモリーカードで対戦する。
PlayStation
MEMORY CARD
MBS搭載・バトれるRPG
ラグナキュール
最強の戦士を決める「武神祭」。主人公リーンが、決勝戦で出会ったひとりの男。それがすべての始まりだった。
幻の称号「ラグナキュール」の謎に挑む過酷な戦いが、いま始まる。
9月発売予定
予定価格¥5,800(税抜)/メモリーカード15ブロック使用
制作:田中晶吾&アートシステム(第2回デジタル・エンタテインメント・プログラム最優秀賞受賞)
発売元:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

選りすぐった戦士たちをRPGで鍛える。
PlayStation
MEMORY CARD
SONY
●RPGに無限の楽しさを可能にしたMBS搭載。
MBSはメモリーカード・バトル・システムの略。シナリオ・モードをクリアすると、MBSモードが立ち上がり、限りない戦いが新たに始まる。シナリオ・モードで育てたキャラクターは、メモリーカードで友達のキャラクターとの対戦が可能。友達どうしのキャラクターの交換も自在で、パーティの組み合わせは3万通り以上もある。対戦にそなえ、シナリオ・モードでキャラクターを強化するのもよし。シナリオを2度、3度クリアして、新しいキャラクターを仲間にするのもよし。ラクナキュールは、RPGに無限の楽しさを創造する。
●抜群の臨場感を生む驚異の真フルポリゴン。
●当たり判定でダメージを決める戦闘シーン。
●ドラマをスケールアップする豪華声優陣。
いま話題の井上喜久子、氷上恭子、奥島和美をはじめ豪華声優陣が21名も出演。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Sony Music Entertainment (Japan) Inc

PlayStation
Alchemist
Atelier Marie
マリーのアトリエ
アイテム各種作成・販売
悩み相談・怪物退治、捜し物
なんでもやります ひきうけます
錬金工房マリーのアトリエ、開店。
愛と勘違いの新感覚RPG
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
好評発売中!!
標準価格：¥5,800（税別）
© GUST CO.,LTD. 1997 Illustration：桜瀬 琥姫

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
世界を救うのにも、そろそろ飽きてきた。
キャスト：池澤 春菜　大沢つむぎ
佐々木るん　金月 真美
白石 妙子　小松みどり
神崎ゆかり　小杉十郎太
子安 武人　立木 文彦
村松 康雄
ソフトと同時発売予定
『マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ 公式ガイドブック』
TEL:03-5543-0616
株式会社ガスト
〒380 長野県長野市南石堂町1293
TEL(026)224-7300／FAX(026)228-8345
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますのでご了承下さい。

PlayStation ™
7/25 発売!
これぞまさしくプレーヤー参加型
アクション・アニメーション!!
♥岩男潤子v.s.宮村優子!? 超人気声優の競演!
♥長谷川勝己・原作脚本のスーパー美少女デビュー!
♥あかほりさとる事務所、全面協力によるメディアミックス・プロジェクト!
♥流麗なフルスクリーンムービー&しゃべりまくりフルボイス演出!
♥ゼロ・G・ルーム制作のハイクオリティなアニメーションをまるまる20分収録!
♥5種類のスーツタイプにグランチェンジ! 特殊能力を
駆使して迷宮を駆け抜けろ!
豪華キャスト:岩男潤子・宮村優子・水谷優子・池澤春菜・大塚明夫・森川智之・緑川光・安井邦彦 ほか
岩男潤子VS宮村優子
えっ!! 戦うお姫さま?
ひかると一緒に地球を守ってくれる人
大募集!
※
少女は今戦士になる
ホントは恋する女子高生♥
えっ 美少女アニメなのにロボットっ?
恋と友情とアクションゲーム
超光速グランドール
GRAN DOLL
©1997長谷川勝己/あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル
スペシャル
「Piki Piki! ひかる箱」
これっきり!! 限定特典!!
①スペシャルピクチャーディスク
(DISC1のみ)
②特製プレミアムディスク
(DISC2)
※プレイステーションディスクです。
◎豪華声優陣によるインタビュー映像!
◎特製サウンドドラマ収録!
◎オリジナル・ビデオ予告編ムービーほか
③特製シール
④オリジナルポスター
限定版
通常版:¥5,800(税抜)/品番:SLPS00935
限定版:¥7,800(税抜)/品番:SLPS00869~870
広がるメディアミックス、超光速グランドールワールド
ラジドラCD-ROM
CD-ROM for Windows95/CD EXTRA仕様(CDプレーヤー対応)
VOL.1/VOL.2
VOL.1:BCRW-0031/¥3,800(税抜)
VOL.2:BCRW-0032/¥3,800(税抜)
NOW ON SALE
オリジナル・ビデオ
VOL.1「愛と爆発のグループ交際」
シリーズ全3巻
VC:BES-1689/カラー/30分(予)/ステレオHi-Fi/¥4,800(税抜)
LD:BEAL-1030/カラー/30分(予)/デジタルステレオ/CAV/¥4,800(税抜)
VC&LD 8/25 SERIES START
オリジナルサウンドトラックCD
新作オリジナルドラマを収録
AYCM-579/発売元:(株)エアーズ
8/21 ON SALE
"PS"マークおよび'PlayStation'は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ソフトの内容・発売日・価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。/画面は開発中のものです。
※キャンペーンの告知ではありませんご注意下さい。
ソフトについてのお問い合わせ:バンダイビジュアルお客様センター TEL.03-5828-7582 受付時間:月~金曜日(祝祭日を除く)10~16時
バンダイ ビジュアル株式会社
〒111 東京都 台東区 松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F
EMOTION DIGITAL SOFTWARE

パロディあり！ラブコメあり！戦闘ありの
コミカルシミュレーションゲーム

初回限定ポスタープレゼント

97.7.3発売
標準価格 5,800円(税抜)

On DiMaND CO.,LTD.

Angel Blade™
NEO TOKYO GUARDIANS

株式会社　オンデマンド
〒492　愛知県稲沢市松下2-1-20
第5松長ビル3F
TEL0587-24-1907
ホームページアドレス
http://www.imart.or.jp/ ~ondimand/

◆スタッフ募集◆
1.プログラマー　2.CGデザイナー(2D·3D)
※詳細は電話にてお問い合わせください。

©1997 On DiMand/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

※オリジナル・サウンド・トラックは、全国のレコード店でお求め下さい。※ガイドブック、キャラクターカードブックはデジキューブのあるコンビニエンス・ストアおよび全国の書店でお求め下さい。ただし、一部のお取扱いしていない店舗もございますので、

ご了承下さい。※表示価格はすべて税別価格です。別途消費税がかかりますのでご了承下さい。

年に2回のH特集じゃ満足できない！ 電撃王が贈る美少女ゲーム増刊第2弾！
電撃姫
Vol.2
好評発売中！
電撃王7月号増刊
定価690円（税込）
話題の「晴れのちときどき胸さわぎ」ほか、'97年度前半の50タイトルを大紹介！
特選美少女ソフトカタログ
スクープ満載
竹井正樹最新アニメ「ペンダント」発表！
美少女Hゲーム
&アニメ最新情報
最新美少女ゲームを徹底攻略!!
最新・最速姫攻略♡
「To Heart」「雛鳥の囀」「猟奇の檻 第2章」「メイド物語」
「瑠璃色の雪」「いけないかつみ先生」ほか
影崎夕那、りんしんほか、有名作家描き下ろし！
とってもHなイラストギャラリー♡
躍り出たPlayStation、追随するセガサターン・NINTENDO64、E3最新現地レポートつき
PlayStation好調期は永遠ではない！
"ゲーム業界"の逆襲！
第2特集
スカしたギョーカイ人になりきるための
ゲーム業界新用語集
難解用語のウラもオモテも徹底解説！
電撃王のデータはすごい！
C-PROJECT第3弾
クリエイターズファイル Vol.2
現在発売中のゲームはどのくらい売れている？
DENGEKI スーパーヒットチャート
ゲームメーカーを多角的に掘り下げろ！
ゲーム業界フロントライン
絶好調2大連載！
秘境伝説クリスタニア
水野 良とグループSNE
イラスト／亀井 格
中村うさぎのお悩み相談室
人生悶々塾 中村うさぎ
ゲームクリエイター情報満載のオールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
8月号 7月8日発売！ 定価590円
©1997 Leaf ©シーズウェア ©フォアナイン ©アレックス ©ピンクパイナップル ©B-ROOM
※定価は全て税込みです。
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

電撃ムック

まにあも、通も、コレクターも、この1冊。

東京攻略マップ'97

コミック、アニメ&ホビースポット完全ガイド

イベント／コミック／ゲーム／音楽・映像ソフト
ガレージキット／アンティークトイ／アニメグッズ
トレーディングカード／ゲームスポットetc…

首都圏まにあショップ&イベント完全アクセスガイドの決定版！ イベントのメッカ、東京ビッグサイトから、アニメショップ、コミックの専門店、今話題のアメリカンフィギュア専門店まで、コミック&アニメファンのための東京総ガイド。
大好評だった'96年度版から掲載店数も約300店と大幅に増え、より調べやすく、見やすく、濃くなって新登場！ もちろん、東京ビッグサイトも完全攻略だ!!

6月30日発売

B5判・定価：本体1,000円＋税
表紙イラスト／水玉螢之丞

電撃 Play PC

アニメ、コミック、ゲームファンよ！
もっとパソコンで遊べ!!

電撃Play PC Vol.1

パソコンアニメ化計画

ゲームだけではなく、パソコンを使った遊び全般を網羅したパソコンムックシリーズ、いよいよ誕生！ 綾波レイ、藤崎詩織、真宮寺さくら…好きなキャラクターでここまでつくれるパソコンデスクトップや、アニメ、マンガ、ゲームキャラ、人気声優などのCD-ROMカタログも収録！ などなど、パソコンで遊び、パソコンを遊ぶ方法ド～ンと教えます。乞うご期待!!

7月8日発売！ B5判・定価：本体800円＋税 表紙イラスト／赤井孝美

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス書籍編集部）

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー The DEEPER

第1部 PART 1

ザ・ディーパー

本当に毎週たくさんPSの新作ソフトが発売されています。毎週平均に5本以上は発売されているので、どれを買おうか迷っている人はぜひぜひ、このコーナーを参考にしてネ！

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

ほやへ田島
2本の「フロントミッション」やウラワザなどを担当。かなりポリシーのないギャルゲー好き。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

ミミっちい
自他ともに認める獣耳マニア。本誌では「パワードール2」などを担当。「ですぅ～」が口ぐせ。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
『プリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

■カプコン■ETC
■6月27日■¥5,800

アーケードで人気の恋愛クイズゲーム。PS版では、連想クイズやスピードクイズなどが追加されている。

岩崎啓眞

ゲームを愛するクリエーター

うわーうわー徹夜してて、寝ちゃって原稿が遅れに遅れてようやくあがりました。まったくこんなに遅れたのは初めてかもしれない。あと、『D』の3号を作り出しました。これまた隔月になったら、しめ切りがとってても近くてあせってます。あああ、毎日が大変で泣きそう。

メチャクチャな設定だが、猛烈に面白い。クイズの難易度に疑問はあるが、解けないほどではないので許す。問題点としては、コンティニュー。持っているクレジットがなくなったとき、女の子がバクチでしか答えられないクイズを出してくるアイデアは面白いが、間違えたときにセーブしたところからやり直さなければならないのは気になる。あとロードが頻繁なのもちょっとキツく感じるかも。でも、今回のオススメ品。

85

ウォルフ中村

格闘・SPGの好きなベテラン

通販ネタ。異なるTV局が同じ商品を、偶然とはいえ連続した時間帯で扱っていた。どちらもアメリカの番組を吹き替えた物だったが、元の番組も別物だった点が興味深い。両社の価格に差があったのも笑えたし。でもその商品、日本でも半額以下で買えるんだよねぇ。←某格闘技雑誌に載っていた。

ハッピーエンドの条件はかなり厳しい。だが、ルーレットの目押しはゲーセン版より狙いやすい（気がする）し、設定で出目を選べたり難易度を下げられたりもするため、がんばろうという気になる。操作性や操作感も良好だ。ただ、デフォルトのボタン設定だとジャンルセレクト時の各項目に△等のボタン表示がついているのに選べない（実際にはカーソルを＋キーで操作しなければダメ）のは問題があると思う。

90

なんでもゆうこ

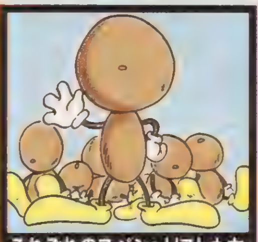
心を持たないおしゃべりムスメ

高校生のころ大好きだった某バンドが解散すると聞いて、2年ぶりにライブへ。前向きでパワフルな音楽は昔と少しも変わってなくて感激！　でも、それがかえって寂しさを吹き飛ばそうとしてるみたいで、悲しくなりました…。新たに活動を始めるメンバー、泣いてたファンのコ、ファイトだ!!

女の子のCGのタッチがいかにもカプコンだから、好みが分かれるかも。個人的にはけっこう好みだけど、表情にもっとバリエーションをつけてほしかったかな。そしてなんと言ってもスゴいのは、女の子に出会ったら即クイズっていうメッチャ強引な展開。いくらクイズゲームだからって、もうちょっとくらい色気を出してもよかったような気も。サクサク進む、問題数が多くて簡単、長く遊べるなんていう点は◎。

75

Part2代行 ウキキ松崎



それぞれのスペシャリストたち

ついに、ノートパソコンを買いました。液晶はカラーだし、ハードディスクの容量もいっぱいとなにかとスゴイ。これで仕事もバッチリ……と思ってたのですが、キーボードのキーの配置が微妙に違うので打ちにくい。原稿を書くだけなら今までのマシンの方が速いのです。早く慣れなければ……。

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
クイズゲームだけど、ストーリーを楽しむのがメイン。でも、個人的にはこれはこれでいいのではないかと思う。ストーリーを盛り上げるイベントがアーケード版より増えているし、新たに妖精とリンツのストーリーが加わっているのもうれしい。好きなマスに止まれるというPSオリジナルのシステムもイイ感じ。アーケード版を遊んだ人でも楽しめる配慮があるのは良いです。

85

イラスト／影一号

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

ZERO DIVIDE 2 ザ シークレット ウィッシュ

■ズーム■対戦ACT
■6月27日■¥5,800

電脳ハッカーとの闘いを描いた対戦ACT。今作では、さらにキャラの動きがリアルになった。

長く待たせたことはあるだけの完成度。前作とは比較にならないぐらい良くできていて面白い。キャラクターの完成度も前作と比較して非常に高く、当たり判定のわかりにくさなども改善され、動きの小気味よさと相まって、プレイしていて爽快である。気になった点としては、プレイしていて若干動きが重くなる印象がある面（処理落ちではない）がいくつかあること。格闘ゲームが好きなら問題なくオススメできる。 **80**

前作の欠点はかなり解消されている。キャラの造形や背景はスッキリしたし、投げ間合い等も違和感がなくなった。60フレーム化による弊害もたまに処理落ちする程度。COM戦が簡単すぎるきらいはあるものの（ノーマルレベルなら隠しを含む全キャラで楽にノーコンティニュークリアが可能）、格闘ゲームとして十分に楽しめる。これで爽快感、充実感がもう少し高ければ…。勝敗が決した直後のリプレイも欲しかったところ。 **85**

前作よりもキャラの動きがぎこちないんですけど、これってわざとメカらしくしてるのかなあ。グラフィックも前のほうが見た目キレイで好きだったし。でも、攻撃を受けた部分が壊れて、中身が見えるっていう演出が、キモチ悪くってなかなかです。戦闘中にコマンドが確認できるようになった点、技数の増加など、遊びやすさと楽しさがパワーアップしてますけど、気のせいか全体的に地味になってしまったような…。 **75**

＜レビュアー　ウキキ松崎＞
システム、グラフィックなど、前作に比べるといろいろな点が格段にパワーアップしている。60フレームでキャラが動いているのが、スピーディで気持ちいい。また、キャラがしゃべるようになったのも個人的には面白いと思った。ただ、新システムの「ABモード」が使いにくいのと、思ったよりも技とオマケ（これはちょっと贅沢？）が少ないのが残念。例のアイツはいるけどね。 **90**

ネクストキング 恋の千年王国

■バンダイ■SLG
■6月27日■¥6,800

一番女の子にモテた人が次の王様になれるという、ボードゲームタイプのSLG。女の子の取り合いが熱い。

多人数プレイが注目されているが、1人プレイが非常に面白い。だが操作系がイマイチで、わりとストレスがたまる。あと、1プレイに非常に時間がかかり、クリアするまでが並のRPGより長い（僕は27時間もかかった）のは、この手の形式のゲームとしては厳しい。多人数でプレイすると、一人あたりのプレイ時間が長くかかるために非常に手間がかかるのもマイナス。だが、面白いところも多々あるので、買っても損はない。 **75**

「アイテムはあくまでも消耗品」という割り切り方がいい。武具、特殊効果を持つ物、プレゼント用の品物がすべて同レベルで扱われるため、様々なプレイスタイルが存在するのだ。アイテムがないことには始まらないのも確かだが、この戦略性の高さは魅力的。ただ、このゲームをプレイすると読み込みを始めとするCDというメディアの欠点ばかり気になって…。シナリオモードは25時間以上かかることもあり、苦痛に感じた。 **70**

育成っていうより、女の子からの評価を上げて、奪い合う作業がほとんどだから、ムキになっちゃうくらい楽しいです。特に友だちとのプレイがオススメ。けっこう個性的だけど、女の子が平均してかわいいから、盛り上がれること間違いなし！　ルールも簡単でとっつきやすいんだけど、COMが相手だと、クリアまで長くかかって飽きがきちゃう。もっと操作を簡単にするとかして、スピードアップできればよかったな。 **80**

〈レビュアー　ゆかマンはフェンネル好き〉
対戦型スゴロクで恋愛ゲームでRPGという、ごった煮感覚がなかなか楽しいです。ただ、対戦プレイのバランスがきちんと取られていないので、かなり不毛になってしまうのが残念ですね。そのかわり、1人用はシステム面にやや不満が残るものの、かなり楽しく遊べました。まぁ、登場する女の子に1人でもピンときたのなら十分買いでしょう。私も、15点はフェンネルの分ですから。 **85**

第2部 PART 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において記事を担当している人間、もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、ユーザー層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル

■サンソフト
■SPG
■5月30日
■¥6,800

日本プロゴルフ協会監修のゴルフゲーム。実況解説は杉本英世プロが担当。

ウォルフ中村
ゲージMAXで放つショットより20ヤード程のショットの方が難しい、持っていくクラブを毎回設定する必要がある、一部のクラブは並び順がいい加減、とシステムに難がある。だが、それ以上に情報量の少なさが気になった。プレイ中は打数、スコア、高低差がわからないし、取説も説明不足。賞金バトルはおもしろいが、優勝＆挑戦者全員を返り討ち（入手可能クラブは4本までと明記すべき）にしても達成感はイマイチで…。 **55**

ゆかマン
パットの際にグリーン上にグリッドを表示できるんですが、傾斜などが表示されるわけではないので全然参考になりません。他にも、どのくらいトップ（バック）スピンをかけているのかサッパリわからない、キャディの得手不得手が表示されないから誰を選べばいいかわからない、などをはじめ、システムに練られていない部分が多すぎてわからないことだらけです。解説なんかはいい味出てて面白いと思ったんですが…ねぇ。 **55**

QUANTUM GATE 悪魔の序章

■スターフィッシュデータ
■AVG
■6月6日
■¥5,800

瞬間移転装置「クァンタム・ゲート」の謎を解き明かす、バーチャルシネマAVG。

Z佐藤
CGを駆使したアメリカのSFドラマを見ているみたいで、物語や設定はとってもグー。取り込み画像はちょっと粗い感じもするけど、雰囲気がバッチリで気に入った。ただこの読み込みの多さにはちょっとうんざり。あと何度か会話を選択する場面があるんだけど、どれを選んでも結局は同じ結末になってしまうような気が……（プレイ方法が悪かったのか？）全体的に詰めの甘さが気になった。期待した作品だけに残念だ。 **50**

ゆかマン
ゲームではなくバーチャルムービーとかいうモノだそうですが、確かに途中の選択肢で何を選んでもストーリーはひとりでに進んで行きます。PSでビデオのようなモノを出してみよう、という試みは評価できますが、「この作品を見たくなるか」といった「映像ソフトとしてのクォリティ」は、画像の粗さを始め、ハッキリ言って低いです。開始3分で予想したオチが本当にその通りだったのには、笑うしかありませんでした。 **35**

ザルツブルグの魔女

■T−DOGS
■AVG
■6月20日
■¥5,800

魔女伝説の謎を解き明かし、閉じこめられた古城から無事に脱出することを目指すAVG。

がんの字
なにが怖いかって、タイトル画面の前に流れるビジュアルがたいそう怖い。でも、それに興味を惹かれてゲームを始めると、ルーズで淡々としたゲーム進行に少しがっかりしてしまう。物語にあまり関係のなさそうな選択肢が多いのもちょっと難かな。一応、知的欲求をくすぐられる内容ではあるので、キリスト教の異教弾圧あたりの歴史に興味があるなら買ってもいいかも。純粋にホラーAVGとして期待していた人には……。 **55**

ゆかマン
舞台となる城の中の移動で、画面内での進みたい方向と十キーの操作が一致しない、走って移動しても遅い（しかも階段は走れない）と、そういう部分でやる気をそがれます。シナリオはそれなりに良いとは思うんですが、結局やることは「お使い」というのが気になります。プレイヤーが得られた情報から何かを推理するという要素もありません。選択肢も間違えたら死ぬか展開に影響のないモノのどちらかしかないのもねぇ。 **40**

GUNDAM THE BATTLE MASTER

■バンダイ
■対戦ACT
■6月20日
■¥6,800

機動戦士ガンダムの歴代人気モビルスーツでの熱い闘いが楽しめる対戦ACT。

Z佐藤

IPのプレイ中に乱入できなかったり、I度リセットをしないとプレイモードの変更ができなかったりと、ちょっと不親切。またCOMの思考も、バリアや避けを使わないなど興ざめする部分もある。でも、動きのリアルさ、操作性の良さ、そしてグラフィックの鮮やかさはピカイチ！　それに格闘システムも面白く仕上がっているので、2P対戦なら白熱する。ガンダムファンになら十分オススメできるデキだけどね。

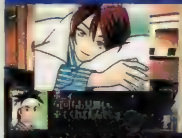
80

ウキキ松岡

格闘ゲームとして見ると、コマンド技の少なさ、戦うフィールドが狭いなど、全体的に地味な感じになりやすい。まぁ、その点を差し引いてもアニメ以上にリアルでかっこいい動きをするMSたちは魅力。パイロットやストーリーをまったくのオリジナルにしたのは、賛否両論あると思うが、個人的には気に入っている。ただ、それを生かしきっていないのが残念。もう少し、キャラクターが前面に出てきても良かったのでは？

80

ゼロヨンチャンプ DooZy-J



■メディアリング
■RCG
■6月20日
■¥6,800

ミニゲームとして、RPGや恋愛SLGなどいろんな要素が盛りだくさんのRCG。

がんの字

恋愛育成SLGの要素なんかも入って、ますます間口が広くなった印象。でもやっぱりレースの要素には、それなりの専門的知識が必要なので、とりあえずギャル先行でゲームに飛びつく人は注意しましょう。知識は遊びながら覚えていけばいいんだけどね。ゲームの進行に説明不足な部分があったりするなど、少し気になるところもあったけど、全体的には一段と洗練されてさらに楽しめる作品になった。要チェックの1本。

85

袋こーじ

確かに色々なミニゲームが楽しめるというのが、このシリーズの伝統（？）であり、ウリでもあるのだが……。今回はちょっとツメコミ過ぎ、というのが正直な感想。各要素の個別のデキはいいとしても、それをうまくまとめられずに、話の展開がぜんぜん脈絡のないモノ（それが「ゼロヨンチャンプ」だ、という意見もあるだろうが）になってしまっている。少なくとも、僕はRCGをやっている気分にはなれなかった。

55

SOLD OUT ソールドアウト

■シンコー・ミュージック
■SLG
■6月20日
■¥5,800

バンドを結成してプロデュースしていく、音楽業界をシミュレートしたSLG。

がんの字

メンバーを集めてバンドを結成するまでが少し面倒くさいけど、バンドを運営する段階までゲームが進めば俄然面白くなる。マイナーなバンドが、巨大なドームでコンサートを開けるようになるまでの駆け引きと苦労を、段階的にひしひしと実感できるのだ。あと、ライブ中にスポットライトの動きとメンバーのアクションを、プレイヤーがリアルタイムに演出できるのも面白い。遊んでみると意外に楽しいソフト。

70

袋こーじ

制作者が音楽（特にバンド活動）のことを良く知らないのか、それともワザとやっているのか、とにかく「そんなワケないだろっ！」とツッコミたくなる変なノリの世界。ゲーム自体も展開の単調さや、イベントの少なさ、メッセージ量の少なさなど、育成SLGとしては気になる点が多いのだ。このゲームをやって、現実の音楽業界の雰囲気が味わえるということはないでしょう。逆に変に知識がなければ楽しめるかも。

55

デジカルリーグ

■アクエス
■SPG
■6月20日
■¥5,800
（コンビニ専用）

操作が簡単で誰でもすぐに楽しめる野球ゲーム。かわいらしい2頭身キャラが活躍する。

ウォルフ中村

シンプルながら奥の深い攻防を実現した2×3Dシステム。確かに概念はシンプルだが、それが即座に「万人向け」につながるわけではない点に注意。私はCOM戦こそ勝てるようになったが（ペナントも優勝）、対戦ではロクに点が取れずにいる。それだけ投高打低なバランスになっているといえるだろう。流れるようなカメラワークは美しいものの、視点移動が速いと奥行きがわかりづらくなる（守備時は致命的）のも減点材料。

70

ジュピター藤平

ピッチングは「パワプロ」に非常によく似たシステム。これはこれで高い完成度を誇っているシステムなので問題はない。バッティングはタイミング良くバットを振るだけ、という印象があってなじみやすいが、パワーヒッティングしたいときは大きくバックスイングを取るため、ボールを打つタイミングが極端に難しくなってしまっているのが難。ただ、手軽に楽しめ、けっこう完成度は高いので、正直悪くはない。

75

パズルアリーナ闘神伝

■タカラ
■PZG
■6月20日
■¥4,800

あの「闘神伝」が落ちものパズルになって登場。連鎖による派手な攻撃が楽しめる。

TAC★

オーバードライブゲージによる必殺技攻撃にバランスが偏っているため、挑発と必殺技を繰り返すのがメインとなり、パズルゲームとは違うものに仕上がっている。連鎖の効果が低く設定されているのはともかく、COM戦などはゲージさえ見ていれば勝てるというくらい、パズル部分の意味が薄くて首をかしげたくなる。これが対戦ともなると、結果は不毛な挑発合戦。パズルが苦手な人はいいかもしれないが俺はパスです。

45

ウキキ松岡

ルールは「ぱずるだま」に近いかな。ただ、オーバードライブゲージや、次の玉を取り合うといった独自のシステムも取り入れられている。キャラの攻撃時のアクションもかわいい。でも、途中に入るミニ劇場風のデモはちょっと手抜きかも（背景が真っ黒なのは…）。「スーパーパズルファイター」のような感じをイメージしたんだろうけどねぇ。ルールも簡単だし、一発逆転の要素も強いので、初心者でも十分に楽しめるぞ。

70

FIFAサッカー97

■EAV
■SPG
■6月20日
■¥5,800

世界11リーグの選手が実名で登録されていて、選手の動きがリアルなサッカーゲーム。

Z佐藤

選手数は4200人以上。最大8人対戦まで可能と、数。はハンパじゃない。でもそれだけに個性づけは難しかったみたいで、どのチームでプレイしても同じような気がした。選手はCG＋モーションキャプチャーで描かれているだけあってとってもリアル。ちょっと小さめだけど動きも悪くない。操作性も問題はないだろう。特にハマったのは6対6で対戦するフットサル。サッカーモードよりも楽しめたけど……まいっか？

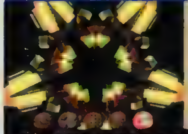
65

がんの字

世界中のチームと選手を実名で網羅したデータの充実ぶりには、筋金入りのマニアも大満足のはず。シュートやパスの操作が少々特殊な部分を除けば、ゲームもスタンダードにまとまっているので、ルールさえ知っていれば誰にでも気軽に遊べるところもグーな感じだ。最近のゲームはそういう"基本"を忘れてることが多いから、評価に値するポイントだと思うのです。1本あれば、友だちなどみんなで楽しめるソフト。

75

BABY UNIVERSE



■SCEI
■ETC
■6月20日
■¥4,800

色々な模様を創ることができる"藤井フミヤ"プロデュースの3次元万華鏡ソフト。

なんてもゆうこ

立体的な万華鏡の向きや角度を変化させたり、パーツを組み合わせたりして楽しむ鑑賞用ソフト。確かに鮮やかでキレイだし、「へえ～」って感じで不思議な気分にはなれるんだけど、それ以上の感動は残念ながらありませんでした。CDをかけるとグラフィックが反応して動くっていうモードはそれなりに楽しかったけど、このモードではグラフィックを作れないから（色変更と拡大&縮小は可能）物足りないんですぅ。

？

ジュピター藤平

いわゆるシンクロエナジャイザーみたいなソフト。なんだけど、ハッキリ言って派手さに欠ける。例えばエレクトリックスコープは、画面中で背景の占める割合が大きく、見ていて地味。サイケデリックスコープは、メタルやロックを聞いていても、画面の動きが非常におだやか。マニュアルにはどんな音楽にも対応していると書いてあるが、けっこうあやしい。結局、クラシックや環境音楽くらいしか効果的に使えない。

？

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

■SNK
■RPG
■6月27日
■¥6,800

おなじみ「サムライ」のキャラが主人公のRPG。各キャラ別のストーリーが楽しめる。

TAC★

対戦格闘の方のサムスピは「真～」まではかなりやったんで、あの連中がでてくるだけでもけっこう楽しみだった。ただ、ネオ・ジオに合わせて作られているためか、グラフィックやイベントの演出は一世代前の雰囲気で、ややガッカリ。ロード時間が長かったり、メニュー関係の処理でストレスを感じる部分が多いのも気になった。ただ、独特の世界観はちゃんと感じさせてくれるできなので、「サムスピ」の熱烈なファンなら。

55

袋こーじ

長～く待たされたワリには、何の変哲もない普通のRPG。ウリでもある格闘コマンドによる戦闘も、慣れれば"ちょっと入力が楽かな？"程度。エンカウント率の高さや、戦闘に時間がかかるなどの気になる点もあるが、一般的なRPGの水準からみれば、とても丁寧に作られている部類に入る。あとは「サムスピ」のファンか否か、という部分（僕はファンとしての採点）で、この作品を楽しめるかどうかが決まるだろう。

85

Stressless Lesson LesLes れすれす

■マックスファイブ
■ＰＺＧ
■６月27日
■¥4,980

落ちモノパズルに恋愛要素を絡めたＰＺＧ。大連鎖をくんで好きな女の子をＧＥＴしよう。

TAC★ ゲームを始めてみるとまず、操作の感触の悪さが気になった。基本のルール自体はおおむね「ぷよぷよ」だけど、攻撃量がとても少なく、相手より先にゲージをいっぱいにすれば勝ちというルールは、対戦している感じが薄い。恋愛をフィーチャーしようという意欲は評価したいんだけれど、正直なところ、ストーリーモードの展開は何が言いたかったのか、俺にはまったく意味不明。と、かなり謎な１本でした。 **35**

ジュピター藤平 ゲームのシステムは、露骨に「ぱずるだま」。ただ、ストレス解消矢という アイテムの存在により、ゲームはより簡単になっている……はずなんだけど、これがうまい具合に使えず、存在を忘れがち。とはいえまぁ、基本的には安心して遊べるＰＺＧではある。気になるのが、キャラの絵としゃべり。絵はどう見ても今っぽくないし、セリフは聞いていると背中がかゆくなってきちゃう。お世辞にもうまくないんだなぁ……。 **50**

インパクトレーシング

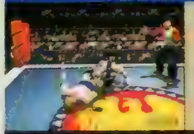
■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ＲＣＧ
■６月27日
■¥6,800

レーザーやミサイルを使って邪魔な敵車を排除していく、シューティングレースゲーム。

なんでもゆうこ オートマ車のみ、敵マシンの攻撃やジャマが少ない、ぶつかってもあまり減速しないなど、レースゲーム初心者でもすぐ遊べるのは◎。ただ、スピードが出るマシンだとアイテムが取りにくかったり、ハンドリング性能重視で遅いマシンだとタイムがキツくて難易度がグーンとアップしたりと、バランスの悪さが目立ちます。敵を攻撃するときにも、連射が利かない、後半まで威力が小さい武器しか使えないっていう問題点も。 **65**

TAC★ 画面は３Ｄなんだけど、プレイ感覚は昔のアーケードにあった２Ｄレーシング＋攻撃の要素って感じ。スピード感や、攻撃による爽快感はしっかりあるんで、何も考えずに短時間プレイしたいときにはいいかも。でも、ゲーム進行もアーケード的に（というより海外のアーケード移植なのか？）ステージを順番にクリアしていくモードだけなので、腰をすえて遊ぶにはボリューム不足でしょう。個人的には、けっこう気に入った。 **60**

週刊プロレス監修 プロレス戦国伝



■ケイエスエス
■ＳＬＧ
■６月27日
■¥5,800

団体を設立し、社長兼レスラーとなって統一チャンピオンを目指すプロレスＳＬＧ。

ウォルフ中村 プロレスファン向けの団体経営ＳＬＧ。登場キャラは実在のレスラーを彷彿とさせるし（マツ広島＝ヒロ・マツダ等）、新団体設立や異種格闘技戦等のイベントも用意されているからファンにはこたえられない。ただ、試合シーンは見ているだけだし、操作性や操作感もよくない（それでいて入力機会は多い）ため、生半可な気持ちでプレイすると後悔するだろう。マッチメイク時の操作性の悪さ、何とかならなかったのだろうか。 **50**

ゆかマン 日本プロレス界の歴史をゲームで追体験してみよう、というコンセプトはなかなか面白いです。ただ、そのゲーム部分のできが…。団体の運営よりも選手の育成がメインなんでしょうが、どちらもなんか中途半端なんですよ。試合も、貧弱なポリゴンキャラが10分近くの間なんとなく取っ組み合っているだけで、私は見ていて面白いとは思いませんでした。週刊プロレスの表紙風のトピックスは、結構いい感じなんですけどねぇ。 **45**

エンジェル・ブレード

■オンデマンド
■ＳＬＧ
■７月３日
■¥5,800

５人のギャル（＋１人）が織りなす特撮戦隊パロディＳＬＧ。

ジュピター藤平 特撮の戦隊ものを彷彿とさせるＳＬＧ。ノリ的にはギャグ寄り、って程度で、雑誌記事などで言われているほどパロディ＆ギャグ満載、というわけではない。ゲーム自体は難度も低く、手軽にストーリーを楽しめるので良いが、問題はテンポの悪さ。メッセージが出終わってから次のメッセージが表示されるまでにタイムラグがあり、せっかくのノリの良さが損なわれている。戦闘シーンでもやたらとボタンを押す回数が多く、難。 **75**

ミミつちい 初心者を意識して制作したというだけあって、レクチャー機能などの親切設計はうれしいかぎり。しかし、肝心の中身がいまひとつで、戦闘シーンの演出はパッとしないし、ステージ数も少なめで物足りないです。ミッションの合間に挿入されるデジコミもテンポの悪さが目立って、せっかくの〝お笑い〟の効果が半減している感じ。ＳＤキャラはさておき、ちょっとエッチなごほうびグラフィックは個人的にお気に入りですぅ。 **60**

今回の総評＆次回予告

ほんの少しだけ、イメージを変えてみましたがどうでしょう。これから少しずつゆっくりと変更を加えていこうかと思ってします。レビューに関するご要望があればぜひお寄せくださいませませ。

今回のＰａｒｔ１は２本のタイプの違うギャルゲーと、それに挟まれた形でかなり硬派な格闘ゲームのレビューになりました。全体的には、３本ともまずまず高い点数が付いたようなので、さっそく評価の内容をチェックしていってみます。『虹色町の奇跡』は、アーケードで好評だった、恋愛要素を入れたクイズゲームのパワーアップ移植。オリジナルの楽しさはそのままに、ＰＳ版では、コンフィグ関係が充実していたり、イベントを追加してあったりと丁寧な移植作になっているようです。クイズが好き、ギャルが好きという人には文句なくオススメします。『ネクストキング』は、見た目では「お手軽にみんなでワイワイ楽しめそう」というイメージですが、実際のところは「１人でじっくり楽しめる」ボード恋愛ＳＬＧという感じに仕上がっているようです。とくにギャルゲーとしてのツボは押さえてあるということなので絵が好みのタイプならプレイしてみることをオススメします。一方『ゼロディバ２』は、一見して地味な感じがしますが、格闘ＡＣＴとしては、かなりしっかりしたつくりだということ。格闘ＡＣＴファンは要チェックでしょう。次号は、あの『ＦＦＴ』などを予定。見逃せません。

岩崎啓真

今回のレビューのソフトは全体にクセが強く「誰にでも楽しめる」というところからは、ちょっと遠い作品が多い。それを考慮に入れたうえでの一番のオススメ品は『虹色町の奇跡』。とんでもない設定だが抜群に楽しめたし、ボリュームも十分。『ネクストキング』も面白いが、お気楽にプレイできるゲームではないことは注意しておく。『ゼロディバ２』はすごいデキだが〝渋目・地味目の味付け〟。それがわかっていれば、間違いなしのオススメ作品。

なんでもゆうこ

ギャルゲーを愛する人には『ネクストキング』がダントツでオススメですね。女の子を奪い合うなんて、このゲームってば楽しすぎます。時間はかかるけど、ＣＯＭ相手にクリアしてみるのもいいでしょうし。でもやっぱし誰かと盛り上がるのが一番かな。『虹色町～』は逆にサクサク進む点が良かったです。操作が複雑なところやカーソルが見にくいところもあるけれど、クイズのレベルもそんなに高くないから、興味があれば強引な展開を楽しんでみて。

ウォルフ中村

今回は『虹色町』。しゃべってくれるし、オリジナルイベントが用意されているのもうれしい限り。セーブ、コンティニュー回数、コンフィグ等もコンシューマ作品としてよく考えられている。『ゼロディバ２』も良質の作品だ。『ネクストキング』はゲーム自体のおもしろさを操作性や操作感が足を引っ張っていて…。私は５人のエンディングしか見ていないが、残りのエンディングを見る気力が（忍耐力が要求されるシステムのせいで）湧かずにいる。惜しい。

Part2代表 ウキキ松崎

私が担当した２本の格闘ゲーム、『ゼロディバ２』と『バトルマスター』。どちらも完璧とはいえないけど、なかなかおもしろいゲームです。３Ｄ格闘ファンなら『ゼロディバ２』、アニメ（とくに「ガンダム」）ファンには『バトルマスター』をオススメします。そのほかでは、『ネクストキング』と『虹色町の奇跡』がオススメ。どちらも仕事でプレイしたのですが（『ネクスト』は４Ｐ対戦のみ）、楽しかったです。久々の、よくできたギャルゲーです。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PS コロシアム

今回のテーマは 超人

DPS BATTLE COLOSSEUM

読者の記録を募集している「ビックリPS新記録」が、今号からリニューアル。タイトル名も新たに、これからも楽しい募集や企画をどんどん掲載していくので、応援をよろしくね。なお、読者の記録を募集をしていたこの一連のコーナーは、何度かタイトル変更を行ってきたけれど、以下の対談では「DPSコロシアム」というコーナー名をその総称として使っているので、よろしくね。

電撃PS 創刊50号記念 特別企画

超人たちによる、夢の対談がついに実現!

去る6月8日、このコーナーのトップレベルの中から各方面のスペシャリスト13人を編集部にお招きし(コラム1参照)、PS界の超人たちによる夢の対談が開催された。最初にみなさんの腕前をお見せいただいてから(※1)、早速その熱い思いを語りあってもらうことにした。この対談で明かされた、驚異の世界とは…?

超人たちの実力ははたして本物だったのか!?

電撃PS(以下:電):今日はみんなのプレイの腕比べを一番楽しみにしていたんだけど、やっぱりすごいね。

まう(以下:ま):「ハームフルパーク」で、僕は夏目さんに負けたんですが、賞賛したい反面、信じられない気持ちもあったんです。でも彼の『バイオ』のプレイビデオを見て本当にすごい人だってわかりました。これなら納得しないわけにはいきません。

電:トップレベルの人でも、ほかの人の記録を信じられないことってありますよね。普通の読者さんが「こんなのウソだぁ」って思うのもしかたがない。

佐藤大樹(以下:佐):僕もこのコーナーのおかげで全国の皆さんと力を比べあうことが楽しみになってきたのですが、秋元さんの記録にはいつも驚かされていたんですよ。

鈴木幸子(以下:鈴):私も記録を疑っていたわけではないんですが、どうやって出したのかってすごく気になっていました。

電:確かに、秋元さんの記録について「何か裏技などを使っているんじゃないの?」って疑うような手紙はたくさん届いている。

秋元慶太(以下:秋):ルールに沿ってプレイしている僕としては、ちょっと不愉快なんですが…。

電:しょうがないよ。だって秋元さんの記録はすごすぎるんだもの!

一同:そうそう(笑)。

秋:でもさっき見せたプレイだけじゃ、ちょっと申請記録の証明には足りないですから。ちゃんと証明しきれなくて残念です。

徳永幹夫(以下:徳):そうでもないですよ。プレイをみれば、その人のだいたいの実力って読めますから。しかも、あのプレイで、秋元さんはデキに不満そうだったじゃないですか。だから、私はかえって秋元さんの申請記録が納得できました。

電:秋元さんが見せてくれた(本人が片手間という)プレイだって、普通のプレイヤーにはまずマネできない。それに、今回はギャラリーが超一流だから偽りの実力だったら、一発でバレちゃうはずだよ。

佐:ちょっと知りたいんですが、嘘の申請をしてくる人って実際にいるんですか?

電:すごく残念だけど、ごく少数、故意に不正記録を申請してくる人はいるんだ。もちろん、全部失格(未掲載)にしているけど。

ONYX(以下:OY):以前そのあおりで、僕の記録も疑われたことがあります。

電:ごめんさい。「鉄拳」のとき(コラム2参照)だね。このコーナーは、それ以前に似たような企画が存在しなかったこともあって、編集部も完全な手探りでスタートしたものだから、判断基準とかシステムとかが結構流動的なんだ。常にどんどん改良しているんだけど、新しいタイプのゲームにも対応しなければならなくて。それに、あのときはまだいろいろな点で未熟だったね。

徳:あのときは、確認にビデオも使っていましたよね。最近はメモリーカードだけになっていますが。

電:うん。今の体制で、不正を排除できる自信もできたし。中にはメモリーカードでの確認だけじゃ不足だって指摘してくる読者もいる。でも、こっちもいちおうプロだからね、そのくらいは研究もし尽くしているし、実際に不正を使うごく少数の人は、ちゃんと締め出している(※2)。

河野智晃(以下:河):でも、チェックって完璧ではないですよね。例えば、僕の参加した「バイオハザード」とか。

電:もちろん、全参加者の記録をすべて確認することは不可能なんだけど。でも、がんばってプレイし

次々と披露されるスーパープレイに思わずビックリ

◀世紀の対談は、お互いのスーパープレイの披露から幕を上げた。即席のプレイ会場であったにもかかわらず、苦もなく高度な技を繰り出すあたりは、さすが日本トップレベルの面々。「どこにタイムの差があるのかわかりましたよ」「あそこはどうやって攻略してます?」などなど、超人同士ならではの高度なやりとりが飛びかい、何度となく華麗なプレイへの歓声が沸き上がった。

今明らかになる日本トップレベルの真の姿とは…?

こんな挑戦待ってま〜す!

●記録申請方法:記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録(内容は種目ごとに異なる)」を書いて送るだけでOK。詳細を知りたい人は、前号や次号も参照してね。●「雷電ディー・エックス」:上級モード、難易度ノーマルのスコアを競う。ボムや残機は初期状態、ほかの設定は自由。ハガキには「雷電ディー・エックス」と明記して「スコア/1P側、2P側どちらを使用か」を書こう。

対談に参加してくれたスーパープレイヤーのみなさん

河野智晃さん(神奈川県)
大学生。彼が『バイオハザード』で出した1時間7分58秒（ロケットランチャーあり／1人で脱出）の記録は、数々の挑戦者の前に、今だ立ちはだかり続けている。

徳永幹夫さん(神奈川県)
会社員。彼が『リッジ』の#6で叩き出した2'34"667は、マニアの間で伝説と化している。DPSの『リッジレボ』『レイジ』の攻略記事は彼の監修のもとに作られた。

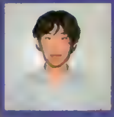
秋元慶太さん(神奈川県)
高校生。『鉄拳2』タイムアタック（カズヤ）29"65など、数多くの超記録を保持。46号『ソウルエッジ』のような上位独占も珍しくなく、その実力は群を抜いている。

佐藤大樹さん(埼玉県)
国家公務員。代表記録は『ドリフトキング』環状線内回りのラップタイム55"181など。様々な種目で上位に名を連ねている根っからのゲーム好き。

平出武志さん(長野県)
大学生。『ジャンピングフラッシュ！2』（1－B）での6"500ほか、様々なゲームで上位に名を連ねる強者。『レイジ』のBS（※3）の開発者としても記憶に新しい。

えいさあさん(神奈川県)
大学生。『ときめき』のミニゲーム『ツインビータイムアタック』で1'24"93の記録を持つ。某誌のSS版『ときめき』のミニゲームでも優勝実績を持つSTG好き。

新明幸治さん(神奈川県)
会社員。『リッジレボ』のSDD（※3）や、『レイジ』のSDU（※3）の開発者として有名。『リッジレボ』上級T.T.での3'01"051の記録は、今や伝説になっている。



紗夜野みさかさん(千葉県)
フリーター。代表的な記録は『ときめき』アルバムアタック240枚（詩織）など。前号紹介の『スタジオP』の作品が語るとおり、ゲームアート系の種目では第1人者。

ONYXさん(千葉県)
会社員。アーケード版『鉄拳』でミシェール全国1位（ゲーメストNo.144，145)の戦歴を持つ。DPSでは『トゥーム』『ナムコミュージアム』シリーズなどでも活躍。

まうさん(神奈川県)
大学生。『ハームフルパーク』（ノーマルモードのスコア）で15,837,210点の記録を持つ。「一日中ゲームをしてても飽きない」と言い切るほどのゲーム好き。

ONKEL.さん(埼玉県)
大学生。『レイストーム』エクストラモードで30,892,610点を叩き出し優勝を飾る。このスコアも「まだまだ」と語る、謙虚にして努力家なゲーマー。

キミーさん(東京都)
フリーター。『FFⅦ』スノーボードゲーム（中級）にて、1'02"827の記録で優勝を飾る。N64の『マリオカート64』でも、全国9位の実績がある。

鈴木幸子さん(東京都)
OL。『ソウルエッジ』が大好きで、1'46"86（ソフィー）ほか、たくさんの上位記録を申請してくれた。Vol.47でも紹介したとおり、イラストの腕前もかなりのもの。

たのに、不正使用者がトップを占めている…なんてことが皆無なのは、この読者参加コーナーの存在をかけて保証したい。

紗夜野みさか(以下：紗)：それを聞いて安心しました。

電：実際、さっきのみなさんのプレイお披露目で上位者が正真正銘の超人ってことは証明されたと思う。

河：それは思い知らされましたよ。だってみなさんゲームへの思い入れがスゴいですから。僕も、やり込み度には自信があるのですが、まだ甘いような気がしちゃったくらいですからね。

超人たちの記録はいかにして生まれるのか

電：記事の舞台裏の話はこのくらいにして、次は超人のみんなの話を聞かせてほしいな。みんなの攻略法を編み出す方法とか、練習方法とかも知りたがっている読者も多いと思うんだけど。

ONKEL.(以下：OK)：『レイストーム』の場合、パターン作りが点数稼ぎで重要ですから、このザコをどうやって倒したら点数があがるかなとか、そればっかり考えてプレイしていました。

えいさあ（以下：え）：そういうのは基本ですよね。さらに僕の場合、雑誌の攻略記事に書いてあることも、必ず一度は自分で調べ直してみる。

河：僕もそう。と、いうか自分で調べないと結果のわからないことも多いし。『バイオ』でもルートが2通りあるとしたら、両方を突き詰めてプレイして、何回か試したタイムの統計を取って最短ルートを割り出したりしました。

電：トップレベルの人に聞くと、最後に信じる情報源は〝自分〟って答える人が圧倒的に多い。秋元さんも本誌28号でインタビューしたときに、そんなことを言っていたよね。

秋：はい。それと、僕の場合は、攻略法を作るときに、必要なことだけを考えられるような状態にするように気をつけています。

徳：確か『鉄拳2』でも、最初はタイムアタックのプレイを避けた、と読んだ記憶がありますが。

秋：遊んでいるソフトを深く知るには、余計なものをとり払う必要があるんです。格闘ACTなら、その技がどんな特性があるのかとか、まっさらな状態で考えないと、細かいけど大切なことを見落としてしまうんです。

電：ほかにも、なにか普通の人がやらないような攻略法を持ってる人はいる？

鈴：私の場合、『ソウルエッジ』の技を考えるときに、実際に自分で剣を振るマネとかしてますよ。

ま：素振りするみたいな感じですか？

鈴：ええ。自分がそのキャラになったようなつもりになって考えると、いいパターンが見つけやすいような気がするんです。

電：感情移入して考えるってことだよね。スポーツで言うところのイメージトレーニングかな。

平出武志（以下：平）：私もありますよ。『レイジ』をプレイするとき、いつも頭の中では、実際のプレイ画面とは別に、マイカーを見下ろした視点を描きながらプレイしているんです。その〝見下ろし視点〟で描いた最高のライン取りを、今のプレイに投射しているみたいな感じで。ゴールしたあとのリプレイ画面は、自分が頭に思い描いたとおりになっているかの確認代わりになっている。

電：なるほど。ここにいる人なら、そういった調査そのものが好きな人ばかりだよね。

新明幸治(以下：新)：ええ確かに。僕の場合も遊ぶソフトは徹底的に調べますね。そのゲームでできるあらゆることを知ってやろうという感じで。そのほとんどの努力は無駄になっちゃうんですが、千とか万とか調べると、自分だけの、本当に役立つ攻略が見つかることがある。

電：調査する動機はその発見したときのうれしさを求めるからかな？

新：というよりも、調べること自体が好きなんですよ。とにかく突き詰めないと気がすまない（笑）。

徳：同じです。私の場合も、意味なさそうなことを何でも試しますね。だから、もし私が調べているのを友だちが見たら、「お前何やってんの？」と言われると思います。『モータートゥーン2』の場合は、コース上の、あるゆる壁に突っ込んで当たり判定を調べたりしました。

平：私の場合、その調べ方にもクセみたいなものがある。ゲームをプレイしているときに、これってどんなものなんだろう、っていつも考えながらプレイしているんです。『レイジ』のBS（※3）を作ったときもそうです。車のスピードって何によって決められているのかな、って。

電：エンジンの回転数に着目したのは、たぶん平出さんが日本で最初だったろうね。

平：エンジン回転数を、計器としてじゃなくて、ゲームの世界の仕組みというのかな、どう影響するものか考えながらプレイしているんです。

え：僕もそれと似てますね。性格が理系なんで、ゲームのプログラムがどうなっているのか考えて、そこから攻略を導くことが多かったりします。『ときめき』の『ツインビータイムアタック』の2面ボスなんかで、ハネに近づいても、接触するまでにショットがハネを弾いてくれるはずだって頭の中で考えを組み立ててから、連射したままハネの間まで入って倒す攻略法を作り上げました。

キミー(以下：キ)：さっき見せてもらった、2面ボスが下がってくる間に一気に倒してしまうワザですね。

電：今の平出さんと、えいさあさんの攻略って、どちらもアプローチは同じなんだけど、解読する方向が違うのが興味深いね。一般の人は、才能ばかりが大切と思っているけど、こういった努力する意気込

こんな挑戦待ってま～す 2

●『ソウルエッジ』の正式募集ルール：サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。裏技も含むどのキャラを使ってもOKで、エッジマスターモードで入手した武器の使用も可。ハガキには「ソウルエッジ」と明記して「ルール③／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。●INDY500：「TIME ATTACK」で「SEASIDE」の4周トータルタイムを競う。設定は初期状態から選べる範囲なら自由。ハガキには「インディ500」と明記して「トータルタイム／使用した車種／車のセッティング状態」を書こう。

▲さすがは、ゲームへの情熱なら日本一のメンバー。語るときも聞くときも、目が生き生きとした光を放っている。

みとか、観察方法の工夫とかを各自のやり方で見つけていく方が、ゲームがうまくなる上では、ずっと重要なんだよね。

超人が超人と呼ばれるその理由とは？

電：みんなはだいたい、どのくらいの時間ゲームをプレイしているの？

キ：僕の場合は毎日やり込むって感じじゃないです。好記録が出せるバイオリズムのベストな日っていうのがあって、本当に調子がいい日はゲームをする前からそれとわかる。そうでない日は、腕が落ちない程度にプレイはしますが、それ以上はやらない、という感じです。

徳：仕事が忙しくなかった頃は、平日でだいたい3時間くらい。ずっとやっていたりするときは、最高で14時間くらい。意識して続けようとしているんじゃなくて、「あともう少しで記録が縮まる」って思うとやめられなくなっちゃうんです。あと、私の場合はしばらくプレイを続けないと本調子にならないんです。逆に、本調子になったら、『リッジ』のT．T．でノーミス完走を何回でも連発できるようになったりします。

電：それはすごいですね。秋元さんはどう？

秋：前は、1日8時間プレイしていましたが、最近は時間がないんで…5時間くらいですね。

鈴：そ、そんなにですか？

佐：秋元さんは『鉄拳2』サバイバルモードでも1946勝を記録していましたが、これのときは？

秋：細かくは忘れてしまいましたが、22時間くらいぶっ通しでプレイ（※4）しました。

電：食事とかトイレとかは？

秋：自分の場合、ゲームへの集中力が高まってくると、おなかが空くとか、トイレに行きたくなるとか、そういうのを体が感じなくなるんです。

電：そこまでくると、ヨガの達人みたいだね。

一同：（笑）。

平：でも私もそれはわかる。私もゲームに没頭すると、周囲が見えなくなって、家族が横にいても気づかなかったりする。ただ、徳永さんや秋元さんとは違って、それが持続しない。本当に集中できるのはせいぜい2時間が限界。

徳：それって体力、気力、どっちが続かないからですか？

平：気力ですね。プレイ中はゲームしか見えないって言いましたが、2時間たつと、テレビの上とか、周囲のものが見えてきちゃうんです。こうなったら少し休まないと本調子が出せない。

新：僕も集中プレイは短時間しか続かない方です。平出さんと同じで、がんばっても2時間位が限界かな。それ以上は、僕の場合、目が疲れてしまってだめなんです。

電：いいプレイをするには、集中力が不可欠ってことだよね。秋元さんとか、徳永さんは、その意味で集中力を持続できる精神力と体力を持っているから長時間プレイが可能なんだと思う。一般プレイヤーがマネして長時間プレイしたって、よほど訓練してからでないと、まず成果につながらないだろうね。

超人は考え方も普通の人とはひと味違う

佐：ゲームで技術的に煮詰まってきてからも、何かキッカケがあると記録はグーンと伸びるんですよ。新しい考え方とか、攻略法が見つかるとか。僕はいつも、募集期間内では、自分のできる限りのことをしようってことだけに気持ちを向けて、「もう限界だ」とは考えないようにしています。

電：それに関しては、参加者のおもしろい傾向がある。参加者10～50番手の人は「もう限界！　これより上の人はまずいない」って感想が比較的多い。でも、これがトップ10になると、「まだまだ記録は伸ばせる。たぶん自分よりすごい人がいるでしょう」みたいな感想が圧倒的に目立つんだ。

徳：私も一回インタビューで答えたことがありますが、「どんなに限界だと思っても、いつもその上をめざす」って考えでプレイしていますね。

電：そうだね。トップレベルになれるかどうかって、自分の限界を決めてしまう人か、決めてしまわない人かの差のようだね。

え：僕と普通の人が違うのも、諦めるラインだと思うんです。僕は成功する確率が0.1％のパターンでも、当たり前と思ってやっている。普通の人はたぶん、成功率が3％位だったら「可能性が低いからやめよう」というふうに考えちゃうと思うんです。低確率なのが普通と思ってプレイしていればいつかは成功してスゴい記録が出る。最初から諦めている人と同じような記録になるわけがない。

電：えいさあさんの場合、正確さへのコダワリもハンパじゃないけどね。

え：確かに、攻略を探すことに興味を持ち続けている人と、そうでない人は、同じものを見ても、そこから得る情報量が違うと思う。『ときめきメモリアル』の『ツインビータイムアタック』だったら、「タイムが遅かったのは1ドット下にいたからだ」と僕にはハッキリわかるんですが、普通の人はそこまで見ようとしたことはないと思う。1000回やっても1度も成功しないかもしれない。僕の作る記録は、そういう世界なんです。

電：ほかの人はどうだろう？　普通の人と自分と比べてどこが違うと思うかな？

新：僕の言葉で言えば、突き詰める密度、でしょう。僕なんかだと、1本のRCGをやり込むなら、1つの車で1つのコースっていうのが基本なんです。RCGについての感想では、車種とかコース数が少ないとかよく聞きますけど、この〝浅く広く〟みたいな楽しみ方が一般の主流なんだと思います。1つの目標に向かって突き詰める、プレイの密度みたいなものが一般人と自分ではぜんぜん違うんだと思う。

ま：僕の場合は、諦めが悪いヤツってことかな。ちょっとヒネクレてるみたいですけど。普通はハイスコアを出すと「やったー」って満足すると思うけど、向上心とか薄れてしまって、やる気がしなくなる。僕の場合、どんな記録を出しても満足はしないんです。まだ上がある、って。そんな諦めの悪さですか。

電：徳永さんと似通っているけど、達成感そのものを（無意識に）抑えるっていうのは、ちょっと変わった哲学ですね。

キ：僕の場合は、限界って存在はある意味で認めているんですが、諦めも悪い。普通の人は限界に近づくと終わりだって思うんでしょう。でも、限界って腕の上昇といっしょに上がるものなんですよ。だから、ゲームを究めるっていうことは、定まった場所に向かうものじゃなくて、ずっと追いかけっこするものだと思っています。

平：そうそう。追いかけるに従って差は縮まっていくけど、決して0（ゼロ）にはならない。

キ：僕も今までタイムアタックで「完璧」と呼べるタイムは一度も出たことがありませんから。そういう見方ができている、というか大きいと思う。

河：僕はいつでも「疑ってつぶして、疑ってつぶして」の繰り返しで。ほかの人は疑いを止めてしまうんだけど、僕はまだまだ先を疑う、その違いかな、たぶん。

キーワードチェック 1　披露されたプレイの内容

超人プレイのお披露目は、対談開始前、約1時間半に渡って行われた。超人たちの実際のプレイだけでなく、プレイ内容を録画したビデオテープも流され、対談参加のみなさんもお互いに大満足。対談中で名前の挙がっている夏目勇矢さん（北海道）のプレイほか、編集部宛に送られてきたスーパープレイのビデオもいくつかお見せしたんだけれど、こちらも大好評だった。

キーワードチェック 2　不正記録の発見について

不正の手口の詳細は編集部の方針上、ナイショにさせてもらうぞ（対談の席では詳細を説明したんだけどね）。担当者としては、必要以上に上位記録の確認を面倒にしたくない。不正を使っても、お互い面倒なだけなので絶対にやめてね。正直な参加者の努力が無駄になるような不正をDPSは許しません。一般のみなさんは、安心して、これからも参加してくださいね！

キーワードチェック 3　ナムコのRCGの超ワザ

SDD（シフトダウンドリフト）とは96年6月号（P.124）で公開された『リッジレボ』の走行テク。BS（ブレーキングスタート）とSDU（シフトダウンアップ）は『レイジ』の走行テクで、それぞれ40号（P.124）、41号（P.110）に詳細が載せられている。挑戦者の多いナムコのRCGではこういった超ワザの誕生も多く、その大半はDPSによって独占紹介されてきている。

キーワードチェック 4　長時間プレイは危険

適度な運動は健康的でも、スポーツで日本一を狙うなら、ケガと隣り合わせになることは避けられない。これはゲームの場合も同じこと。一部の超人が長時間プレイを可能にするのは、心身ともに健康であることに加え、常人にはない強靭な精神力を持っているからにほかならない。DPSはゲームのプロとして、普通の人がマネをすることを絶対にお勧めしません。ご注意を！

こんな挑戦待ってま～す 3

●「エースコンバット2」：ハードモードにおける、潜水艦基地突入、ミサイルサイロ基地破壊、海峡突破作戦護衛、墜落機救出作戦、沿岸レーダー施設破壊、最終防衛ライン突破の6ミッションそれぞれのクリアタイムを競う。●「ランナバウト」：初級コースの被害総額0ドルでのクリアタイムを競う。使用車種は、自由。●「マリーのアトリエ」：次号より記録募集予定。●「レシプロヒート」（7／17発売）でも記録を募集予定！　ビッグなプレゼントが登場との噂も…。

解説コラム① 対談の参加者の選出基準は？

対談の招待者は、「ＤＰＳコロシアム」にまで引き継がれてきた一連の記録募集コーナーで、優秀な記録を作った人と、熱心な参加をしてくれた人の中から選び出させてもらった（ちなみに、対談には招待者の友人4人も同席）。なお、ご招待さしあげた超人のみなさんには、交通費の手当て、非売品ＰＳソフト２本、特製カレンダーなどを進呈。みなさん大変喜んでくださって、本当に嬉しい限りでした。

解説コラム② 『鉄拳』の不正記録って何？

極端なことを言えば、記録の確認システムはいくらでも厳しくできる。でも、そうしてしまうと、読者の参加が面倒になってしまうのは当たり前の話。確認システムは、不正排除が可能で、なおかつ厳しすぎないギリギリに設定するのが理想的なのだ。95年当時はまだその調整が甘く、残念ながら９月号の『鉄拳』タイムアタックの記録では正当かどうか疑わしい申請が目立つ結果になってしまった。残念な思い出だ。

鈴：私が人と違うな、って思うのは、ゲームに対する好きだっていう気持ちの度合いだと思うんです。私は趣味で手芸とかするんですけど、好きなキャラのマスコットとか作っちゃったりしちゃうんですね。ゲーム以外の場所でも、好きなゲームに対する気持ちが入っている。これが知らず知らずのうちに、攻略を見つける動機になったり、もっと一生懸命練習したりする動機づけになると思うんです。記録が出ないって人は、好きになることから入ってみてはどうでしょう？

徳：同感ですね。私も、実は思い出とか愛着が沸かないと長時間プレイができないんです。思い入れがないと、やる気がしないし、苦痛に感じちゃって、とても限界を狙えたりしない。

紗：僕も、１つのゲームをどれだけ好きになれるか、が大切だと思いますね。愛着があるから、抜かれたら悔しいとか、もっといいものを作りたいとか、強く思えるようになるんで。

秋：一般の人は、ゲームを遊びだと考えていると思います。確かに「ゲームは遊び」なんですけど「すべてのゲームが遊びとは限らない」と思うんです。自分にとっては、ゲームってもう１つの現実としてとらえているんで。

電：うん、わかる。現実世界でも努力するけど、場所が違うもう１つの現実と捉えているんだよね。だからこそ秋元さんはいつでも真剣にゲームにがんばれるんだろうし。

▲ほかのコーナー参加者のレポートを熟読。自分と同じハートを持つ人に触れられるのは、何よりの喜びなのだ。

ＯＹ：みなんさもそうだと思いますが、一般の人を、ダメだとか努力が足りないとか非難するつもりはないんですよね。ただ、僕たちは、本当にこういう遊び方が好きなだけで。僕も、一回ゲームをクリアしただけじゃ「まだモトをとっていない」って気がしちゃって、やれることをすべて試さないと気がすまない（笑）。

電：その通りだよね。ゲームの遊び方に正解なんてないんだから、それがおもしろいと思えば、その遊び方で楽しむのが正解だと思う。ただ、超人って呼ばれるみんなが、努力とか工夫とか、それなりの代償は払って上達したことは知っておいてほしいよね。普通の人がやらなかったことをやってきたんだから、まったく違う実力を持っていても、これは当たり前なんだから。

一同：同感！

当コーナーへ集う精神は超人も一般人も同じ

電：このコーナーみたいな記録を受け付けてくれる場所があるだけで、１つの目標になるでしょう？

佐：正式募集していない種目でも受け付けてくれますし。僕は、やり込むゲームがマイナーなことが多いから、これが本当に嬉しいんです。

紗：僕の場合も、グラフィックを描くとか、腕前っていうよりは努力で達成する申請が多いですから。こういうのも、人に見せる場所があるのって励みになりますよね。

電：そうそう。そんな目標を提供することも、このコーナーの役割だと思っているんだ。

平：ゲームって、タイムを狙うとか、人と競うとか、何か目標を持ってプレイすると楽しさがぜんぜん違いますからね。私も、こういった遊び方は多くの人に知ってほしいと思います。

電：あと、47号でも紹介した手紙で鈴木さんが書いていたけど、記録を申請すると、雑誌の発売が待ち遠しくなるよね。

鈴：ええ。やっぱり記録を申請したら、早く見てみたいって気持ちと、「載ってたらどうしよう」みたいなドキドキした気持ちになりますね。

電：そんな〝ワクワク感〟も、実際の雑誌の上に載るものじゃないけど、本当はすごく大切なことだと思うんだ。それを感じながら日々を過ごすのって、ゲーム好きとして、本当に幸せだからね。

佐：僕も、そういう気持ちを楽しんでいたら、いつの間にか常連になっていました。

電：このコーナーは私のページではなく、読者のみんなに楽しんでもらえるページにしたいっていつも思っているから。それといっしょに、ライターとしての夢も託しているんだけどね。

ＯＫ：どんな夢ですか。聞かせてくださいよ。

電：まずは、すべてのＰＳユーザーから親しまれるページにしたいってこと。今までも、中間順位の発表とか、記録じゃなくて〝がんばり〟を披露する発表とかに力を入れてきたけど、もっとこの方面を充実させたい。あと、今日は女性の鈴木さんにも来てもらったけど、女性専用種目とかも電撃ＰＳだけの特徴でしょ？

鈴：ええ。あれはいいと思いますよ。一般ユーザーに近い私ががんばれたのもあの種目のおかげでした。

電：そういう、今まで〝コダワリのあるプレイ〟を知らなかった人、または知っていたけど申請する機会のなかった人に、チャンスをあげたいんだよね。

ま：トップ記録も、またスゴいので、驚かせてもらいたいです。

電：そうそう。今でも上位は国内トップレベルと言って差し支えないけど、その信頼度とか権威をさらに高くしたいよね。ゲームを遊んでいる人なら誰でも「ＤＰＳコロシアムで勝てば世界一！」って認めてくれるような。もちろん「記録のレベルは関係なし、自分なりにがんばった記録ならどんな申請も大歓迎」というコンセプトは、これからも変えないつもり。今回もみなさんと対談させてもらったけど、これだって〝スゴい人〟というよりも〝がんばってくれた人の代表〟っていうスタンスで見ているつもりだしね。まだまだ改善したいこともあるし、がんばっていくから、これからも積極的に参加して、このコーナーを盛り上げてください！

一同：ええ、もちろんです！

これからの「DPSコロシアム」はどうなっていくのか

コーナー名こそ変わったけれど、基本的な募集システムは同じなので、今まで愛読してくれた人も安心しよう。とくに、このコーナーの①がんばってくれれば誰でも歓迎、②募集が終了した種目でも集計作業は続行、③読者が作ったオリジナルルールの記録でも受け付ける、という３つのルールは変わらないので、気軽にハガキを出してみよう（ちなみに、正式募集種目を知りたい人は欄外をチェックだ）。新企画もめじろおしなので、次号からの「DPSコロシアム」に期待してね！

挑戦やご意見のあて先は……

〒101 東京都千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館５階
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」まで

入賞者には賞金も出る!!

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、149～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名に2,000円も支給（参加者20人以下の場合は賞金なし）。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

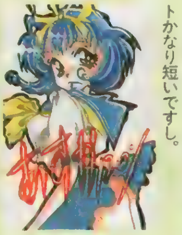
ドキドキお色直しなのです！　今回から気持ちも新たにリニューアル。カラーの好きな貴方のために、心をこめてガンバリマスです。

▲三重県　桃亀イリヒさん：画期的なシステムはＯＫだったんですが……。何かが……。

▶千葉県　Ｓ・風雅さん：かなりりりしいです。燃え上がるメラメラの感じがたまりません。運命に翻弄される主人公……革命、平和、貴族……中世ヨーロッパな展開がカッコイイですよねぇ。

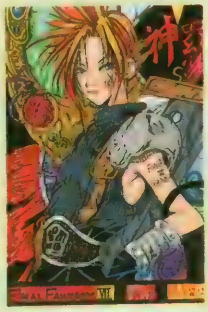
◀埼玉県　井上達也さん：次回からは鉛筆以外で……（笑）。

◀広島県　たかたかさん：かなり露出が激しくて……ステキです。



◀大阪府　なみなみさん：森と水と空と……似合いますよね。

◀兵庫県　ももんがさん：スカートかなり短いですし。



◀三重県　鵜兎雷汰さん：ゲーム序盤はこんな風にサイバーですよね。

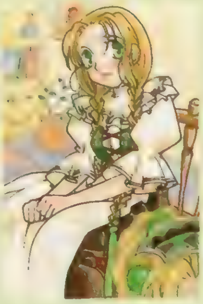
▲埼玉県　上田犬さん：ウォンさんのいやらしそうな目が設定っぽくて○です。みんな苦悩してます。

▲千葉県　コン・チャイ子さん：三国世界は波乱ですから。伏龍。

▼神奈川県　小林恭介さん：ちょっと大人な片桐さんでした。

▲福島県　安積タツオさん：マスター行方不明、気になりますよね。

◀愛知県　北原健光さん：チャムファウは悲しいですよねぇ。生き残っちゃうし。

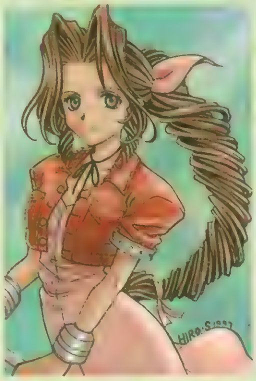


◀東京都　祥人さん：病気になったら直さないと、すぐ。仲良しですから。

▲栃木県　東沙都美さん：現時点でのカプコンさんの発言では「未検討」というコトですが、アーケード版のキャラパターン数を見ると不可能ではない気がします。移植。

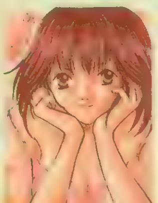
▲山口県　バグ12匹さん：どことなく影があるのが、「ペルソナ」です。

▼宮城県　聡珠さん：見事な螺旋髪。立派な武器になりそうです。



▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：「くるクル」いい感じで仕上がってきてます。

◀滋賀県　チハヤさん：戦いに明け暮れてますか？　熱いですよね。



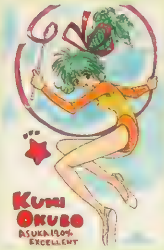
◀大阪府　杜いち子さん：夕日に照らされて……色っぽいのです。

◀神奈川県　柴田絵里さん：包丁の向きがちょっと怖い気も……。

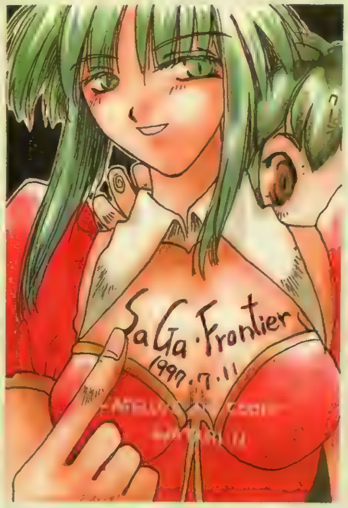
◀大阪府　メモンガーさん：女の子を取り合うのが絶妙です。

◀埼玉県　バードマスターさん：かなりイヤな七五三です。

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラスト

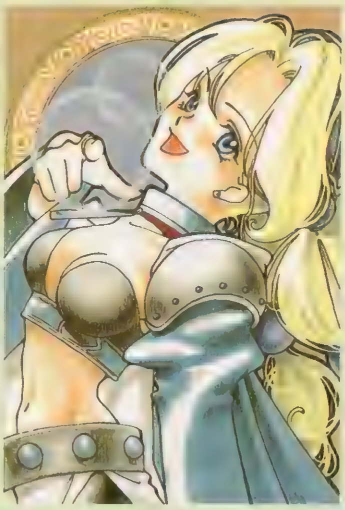


▶埼玉県　荻原音泉さん：どこから出すんでしょう？　武器（笑）。

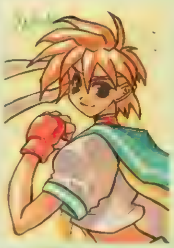


▶栃木県　長月わたりさん：「FFT」に続いて、「サガ・フロ」。遊べるRPGが近い日程で2本も出ちゃいます。大変です。

▶埼玉県　矢渡さん：苦悩するヴィンセントさん。恋の悩みですから。



▶東京都　山田ゆきよさん：マリー……ムダに露出度高いですよね。ゲーム性とはなんの関係もないのがステキです。



▶神奈川県　すがともきさん：今度はポリゴンで登場なのです。なかなかいい味でてますよ。

◀宮城県　うつのみやさおりさん：わんわんに愛がイッパイです。

◀静岡県　えんぜるぼーいさん：成長したポポロの物語もいいですよね。

◀栃木県　天際達人さん：年齢経た分、強そうです、ポール。

◀東京都　碧並空さん：風が流れてます。動いてるのでしょう。運命が。

◀大阪府　しゃくえのきさん：カッチョイイですよね。キラリン！

▲京都府　ひろぷぅさん：後ろで口を開けてるのが本性ですねぇ。可愛い獣ほど危険です。

◀兵庫県　麻瓜さん：ハート入ってる新ロゴは……トホホです（笑）。

◀岡山県　のぶすけさん：とりあえず先生を落とせばその謎は解けます。

◀長野県　湖山たみさん：南条くんには日本刀。そしてフンドシですか（笑）。

◀岡山県　天竜風雅さん：大空に馳せる夢！タバコくゆらせてます。

◀千葉県　スイカさん：ワクワクです。アニメばりばりなSLG。

◀宮城県　一郎あきらさん：歴史に名前無い、主人公は何をしましたか？

▲新潟県　りるひなさん：キャラ同士にもう少し絡みがあってもいいと思います。物語中心にしろとまでは言わないですけど。人間型のキャラを増やして、女の子を増やして……ってそこですかね。やっぱり（笑）。

◀滋賀県　ごぢうりさん：クイズなのでクリアは根性です。頑張りましょう。

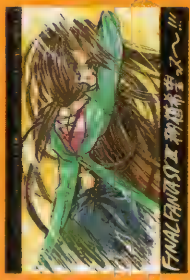
◀大阪府　成瀬祥雄さん：楽しそうですよね。ドキドキできそうです。

① 移植化計画出張版

移植希望ハガキはこのコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、移植化計画あてでハガキを送ってください！大きなネタがあればページも即復活！

▲千葉県　高月らいるさん：声つき……いいですよね。やってみたいです。

▲埼玉県　上田犬さん：主人公渋いですし。脇役もバリエーションに富んでますし。アニメパターンさえ少なければ……。



◀青森県　壱臣さん：「II、III」移植して欲しいですよね。

◀徳島県　天神光さん：これもチビキャラしゃべるといいですよね。

のみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。　〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　「DPS4Cど」係

STAKES WINNER 2
最強馬伝説

宝塚記念スペシャル

総額1,000,000円

プレイステーション
セガサターン

ステークスウィナー2 ダブルキャンペーン

「ステークスウィナー2最強馬伝説」プレイステーション版・セガサターン版が発売され、
好評を頂いておりますので、商品を購入されたユーザーの皆様に対し、
1997年春のGI最後を締めくくる7月6日の宝塚記念に合わせて「ステークスウィナー2購入者wキャンペーン」を行います。
なお、このキャンペーンにはその名前の通り2つの種類があり、
どちらに応募頂いても（両方でも）結構です。
クイズの正解者、タイムアタックの優秀者には賞金をお送りいたします。

賞金当てクイズ
賞金総額450,000円

■問 題
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」オリジナルモードの最高額の獲得賞金はいったい、いくらでしょう?

■解答応募方法
SS版・PS版 ステークスウィナー2 最強馬伝説 の商品に同梱されている
アンケートハガキの「このゲームをお求めになった理由」の欄に
「解答　　万円」という形で記入し、郵送して下さい
※アンケートハガキを既に弊社へ送られている場合は、
官製ハガキにて応募が可能
（官製ハガキについては、アンケートハガキと照合確認します。）

■抽選方法
正解者の中から抽選で45名の方に
現金10,000円をプレゼントします!

応募締め切り（賞金当てクイズ、タイムアタックともに）

平成9年7月31日迄

賞金総額550,000円
「宝塚記念」タイムアタック

■応募内容
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」
オリジナルモードの「宝塚記念」に出走して、
自己最速タイムを撮影し、送って下さい。

■応募方法
最速タイムが表示されている優勝画面を写真またはビデオに撮影して、
郵送して下さい。証明する画面のない形での応募は一切無効となりますのでご注意下さい。
また、応募は一人一頭の馬に限らせていただきます。
アンケートハガキを同封するか、既にアンケートハガキを出されている場合は、
その旨を記載して下さい。照合確認致します。

■抽選方法
応募者の中で最速タイムを応募された方から1位～10位までの方に
現金で最高100,000円をプレゼントします。
なお、入賞者数が弊社規定人数を越えた場合は、
抽選とさせていただきます。

■プレイステーション版
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円（税抜）

■セガサターン版
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円（税抜）

※当選者の発表は、発送をもってかえさせて頂きます。詳しくは、6月中旬より小売店に配布予定のポスター及び弊社雑誌広告をご覧下さい。 ※応募内容・問題・方法を良く読んでエントリーしてください。なお、どちらも同梱アンケートハガキが必要です。
※合計賞金は景品表示法により1人100,000円を上限とさせていただきます。 ※応募の時お送りいただきました、ビデオテープ・画面写真等は、お返しできない場合がございます。 ※応募時にかかる郵送料は・発送料金は各自でご負担願います。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび（マーク）は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

※プレイステーション版は、発売元、開発元ともに株式会社ザウルスです。

■発売元 SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
■開発元 SAURUS 株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

イラスト:鈴木みそ

©1996/1997 SAURUS

電撃 PlayQuestion

1997 HOW TO WIN

今号からこのコーナーも（ちょっと）リニューアル。これからも、より速く、正確に、ゲームを進めるうえで必要な情報をお届けしていくぞ。今後もこのコーナーをよろしくね！

©1997 魔法株式会社

甲子園V

どんな高校でも甲子園優勝が簡単にできる育成のコツと試合のテクを伝授。コレでイケます。

発売中 SLG	▶5,800円 ▶魔法株式会社
	▶MC（2ブロック） ▶2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「伊良部、日本新159Km/h」なんて見出しが新聞の1面を飾ったというのに、このゲームでは高校球児のくせに、なんと170km/hのカーブ（フォークかも）を投げる投手がいます。実は最速で180km/hまで出せるのですが、そんな超宇宙人級投手をも簡単にバカバカ打っちゃうCOMのバッターもこれまた超エイリアン級打者ですな。打撃だけならアストロ球団も真っ青、でも肝心の守備の方が……。（ザル）

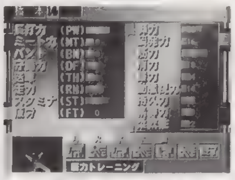
甲子園大会で常勝を目指す最強チームを作るために!!

育成

パラメータで最も重要なのはパワーと走力。守備力には目をつぶって打撃優先のチームを作ろう。

攻撃型チーム ◉スパルタ特訓で豪打爆発!!

はっきりいって、どの高校でも筋トレとダッシュだけやってればOK。パラメータが低い高校はなおさらで、この2つを重点的にトレーニングして、下位打線からでも点を取れる打線を作ることが大切だ。

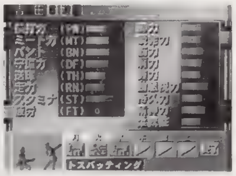


◀筋トレとダッシュによって、長打力と走力がUP。守備力も少し上がる。

◀このチームでは10点や20点は当たり前。ホームランもバカバカ打てる。

バランス型チーム ◉長打力と反射神経をUP!!

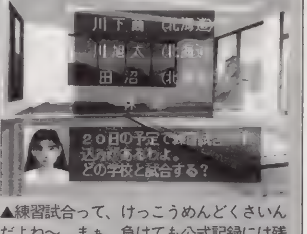
目の前の打球を取りもせず、あらぬ方向へと走っていく内野手のバカさかげんにあきれてる人向けの設定。打球への反応を良くするために動態視力（反射神経）を上げるトスバッティングを取り入れたトレーニングメニューだ。といってもこのザルな守備は、かなりパラメータを上げても必ず取ってくれるとは限らないようで…。



▲トスバッティングは、ミート力と守備力も上がるのでお得。

練習試合で疲労回復!!

トレーニングで疲労が増すと、ケガをしてしまうことがある。とくに筋トレとダッシュは疲労がたまりやすいので、今回紹介している攻撃型チーム育成メニューでは要注意だ。でも練習試合をすると、不思議なことに疲労が回復して0になってしまう。毎月、練習試合をしていれば、ハードなトレーニングも目一杯できるので、できる限りこなしておくようにしよう。



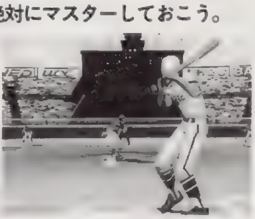
▲練習試合って、けっこうめんどくさいんだよね〜。まぁ、負けても公式記録には残らないんで気楽にプレイしましょう。

試合

コツさえわかれば、たとえパラメータが低くても勝てる。とくに投球術は絶対にマスターしておこう。

投 ◉低めに投げろ!!

投球コースは、投げる前の✚キーの入力時間によって決定される。投球後に✚キーを押してもボールは反応してくれないので、この点には注意しよう。また投球コースは内角低めが有効。アウトコースのボール球でバッターをホームベース側に移動させ、次に内角低めに投げれば、ほとんどボテボテのゴロになるぞ。



▲低めに投げている限り、ホームランは絶対に打たれないのだ。

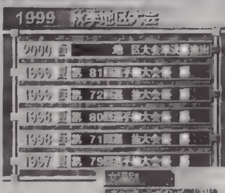
打 ◉タイミング命!!

1番のバッターとクリーンアップはバットを長く持っているので、内角の球につまらないようにすること。基本的に内角の球には手を出さないことが鉄則なんだけどね。バットを短く持つバッターは、やや振り遅れ気味に流し打ちを狙っていこう。外側から入ってくる変化球はとくに狙い目なので、逃さないように。

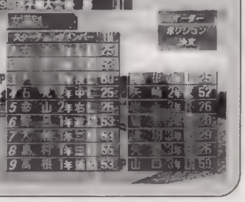
▲振るタイミングさえわかれば、大量点は確実に取れる。

好成績をあげれば有望な新人が入部

たとえ能力値の低い高校でも、意外に甲子園で優勝できるのが、このゲームのすごいところ。選抜で優勝して4月になれば、上級生とは能力のレベルが違う新入生が入部してくるぞ。そんな有望な1年生は即レギュラーとして使っていこう。オーダーは現実の野球とは違ってパワーヒッターを下位、非力な選手を上位に組むと切れ目のない打線ができる。非力でもバットを長く持つことによって、打力がUPするのだ。ポジションはもっとも守備力の高い選手をファースト、肩の強い選手をサードに。



◀甲子園といっても、対戦校のレベルが高くなるわけじゃないので楽勝です。



▶高校によっては、上級生と新入生のパラメータの差が30以上も広がるぞ。

ポイントQ&A

Q：ゲームを普通にプレイしていると、COMに大量の点を取られて負けてしまいます。何かいい方法はありませんか？

A：とにかくチームを育成する場合は、上に書いてある記事を参考に自分の目指すタイプのチームを作るようにしよう。試合中、ピッチャーは内角に投げ、打者は内角に手を出さない……というポイントに注意していれば、負け試合が少なくなるハズだ。

©（株）ナムコ

エースコンバット2

これを読めば、ゲームが10倍楽しめる！　終盤ミッションをクリアするためのコツを大紹介していくぞ。

発売中 3D・STG	▶¥5,800　▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)　▶AC、AJ、NC対応

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

雑誌の仕事をしていると、一般読者が意識しないゲームの側面に気づかされることも多いが、その中の１つに「動いてカッコいい画面」と「止まってカッコいい画面」は違う、ということがある。この作品ではとくにその点が顕著で、写真だけでは実際のプレイ画面の迫力の１／10も伝え切れていない。もし、この文章を読んでいる人の中でまだ遊んでいない人がいたら、ぜひ実際にプレイして、このことを確かめて欲しいものだ。　（城イドム）

『エースコンバット2』をもっと熱くするための徹底プレイガイド

「エースコンバット２」も発売から１カ月がたったが、読者のみんなはあいかわらず空の戦いにアツくなっているかな？　今号では、ちょっとやり込んだ人でも気づきにくいおトク情報などの紹介を含め、終盤ミッションの攻略をお届けするぞ。なお、以下の攻略ではエキスパート操作の写真を中心に構成しているが、とくに断りのないものは、すべてノービス操作時でも支障なく行えるので安心してほしい。ただし操作説明の記述は、操作タイプＡ（「✚キー下で上昇」という操作タイプ）、Ｒ１ボタンはアフターバーナーという前提に沿って書かれている。異なる操作環境でプレイしている人は注意しよう。

マスターせよ1◉エキスパート操作を使いこなせ

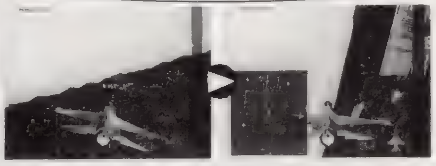
この３Ｄ・ＳＴＧに、ノービス操作とエキスパート操作の２種類があることは前号まででも説明してきたのだが、今回はその違いについて詳しく見ていくことにしよう。ノービス操作とエキスパート操作の主な違いは以下の４点。①そのまま横移動ができるかどうか（ノービス操作なら可能）。②機体の傾きを変えられる（ロールできる）かどうか（エキスパート操作なら可能）。③機体の傾きが自動的に修正されるかどうか（ノービス操作なら自動修正される）。④ヨーイング（＝ノービス操作の横移動に近い動き）の操作があるか（エキスパート操作にはある）。初心者にとって操作しやすいのはノービス操作に決まっているが、エキスパート操作は、慣れるまでが難しいだけあって、ノービス操作ではできない動きが可能になっているのだ。

まず、エキスパート操作では、✚キーを入力した瞬間の自機の反応が非常に良くなっている。とくに「右に移動から左に移動に入力しなおす」というときにも、よけいな動きが少なく、操作に伴う〝重み〟が大きく解消されているのだ。また、エキスパート操作には、自機の傾きの修正がないので、機体を傾けたまま（逆さになったまま）の飛行が可能になる。これによって、エキスパート操作ではノービス操作にはない立体的な飛行戦術を駆使することが可能だ。そして、ヨーイングを含めて横への移動が２種類あるので、「傾きを45度前後にして、✚キー下＋ヨーイング」という操作で、よりすばやい旋回を行うこともできるのだ。ゲームに慣れてきた人は、ぜひエキスパート操作での自機操作にチャレンジしてみよう！

ノービス操作

▲横に移動したいときには、そのまま✚キーの左右を入力するだけでＯＫ。

エキスパート操作



▲横への移動は「✚キーの左右で機体を傾けてから✚キー下」という手順で行う。余計な手間がかかっているように思われがちだが、動きの自由度は驚くほど高い。

マスターせよ2◉〝Data〟モードを使ってみよう

ミッション選択画面で選べる「Data」は、プレイヤーの戦歴を調べられるモードだ。「Campaign」とは挑戦中の任務のゲーム進行の記録で、「Personal」とはゲーム全体を通した累計の成績となっているぞ。その中の「Aircraft」は、ミッション成功失敗を合わせた使用自機数の記録になっている。これを見て、自分のプレイスタイルを再確認しよう。

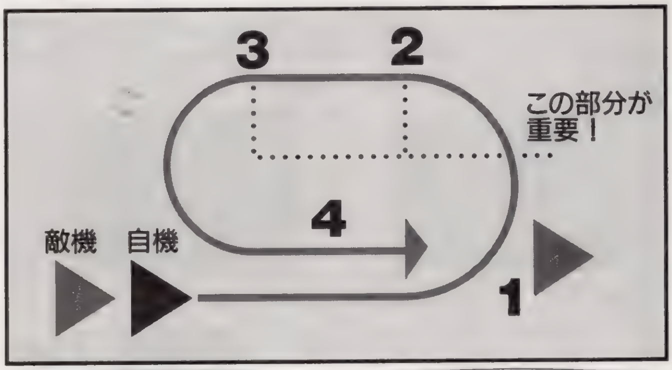
▲気づきにくいけれど、ミスした回数までカウントされているのだ。

マスターせよ3◉しつこい敵には宙返り

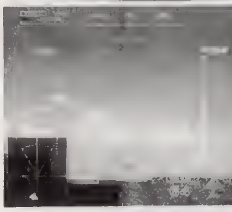
終盤は敵パイロットのレベルも高くなり、ハードではなかなかバックを取らせてもらえなくなってくる。こんなときには、標準速度で普通に航行し、わざと敵にバックを取らせてみよう。自機の後ろについた敵機めがけて宙返りをすれば、おもしろいように相手の背後に回り込めるぞ。ただし、マニュアルにあるようにただクルンと回るだけではうまくいくことが少ないので、ここでは下で解説しているように操作してみよう（下図では説明がエキスパート操作を前提に書かれているので注意）。１〜２の区間と２〜３の区間への移り変わりは、ピッチ対称線（上下が入れ替わる）や方位計（一瞬にして逆になる）に注目していれば判断できるぞ。２〜３は背面飛行になっていることも頭に入れておくと、実行中の状況の把握もしやすくなるはずだ。

また、ノービス操作でも効率が悪くなるが、似たような飛行戦術は行えるぞ。２〜３では自動的に背面飛行から普通の飛行になるが、それに任せてＯＫ。３の時点では、✚キー下ではなく上を入力。４の状態でも、飛行していれば機体の傾きが自動修正されるので、続けて敵機を追いかけよう。

ちなみに、どちらの操作系統を使った場合でも、３〜４の区間では地面に墜落するのを避けるため、R1ボタンから指を離すのが基本だ。ストールしてしまった場合のみ、必要に応じてR1ボタンを押して、揚力を回復させよう。

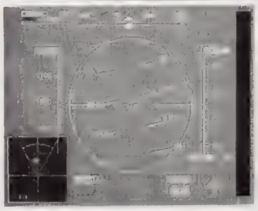


1・✚キー下＋R1



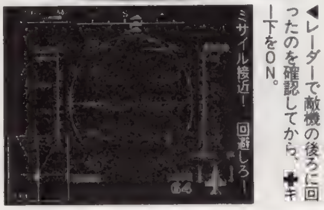
◀レーダーを見て、敵機が背後に来たのを確認してから、スピードアップしつつ上昇。

2・R1のみ



◀自機が正反対の方向を向いた少し後に、✚キー下から指を離す。

3・✚キー下



◀レーダーで敵機の後ろに回ったのを確認してから、✚キー下をON。

4・敵機を追え！

◀これで相手の背後に回り込めるので、後は敵機を撃墜するのみだ。

ポイントQ&A

Q：アナログジョイスティックなどのアナログ操作のメリットは何でしょうか？　調べてみると、旋回中の移動速度に大きな違いはみたいなんですが。

A：「少し右を向きたい」という場合、コントローラでは（勢いがついて、向きたい方角を通り過ぎてしまわないために）小刻みな✚キー操作をするしかないが、アナログ操作なら、同じ動きを少しの操作（短い時間）で行える。また、アナログ操作は✚キーを入力した直後の反応が良いので、機敏な動きも行いやすいのだ。

「ベリッシマ作戦」から敵司令部攻撃までの攻略ポイントを総チェック

前号の攻略ページで紹介した通り、「水力発電所奪取」のミッションをクリアすると、同時進行の2つの作戦という前提の元に、ミッションの分岐が発生する。前号は「アルファヴィル作戦」のルートを攻略、今回は「ベリッシマ作戦」のルートで待ち受けるミッションと、その後の敵司令部攻撃までのミッションを大攻略していこう。攻略に行き詰まっている人へのアドバイスはもちろん、ちょっと気づきにくいポイントについてもたくさん紹介してみたので、一度クリアしたことがある人でもチェックの価値十分だぞ。左ページや前号までで紹介した飛行戦術なども駆使し、敵軍の最後のあがきを打ち砕くのだ！エース級のパイロットだけが見ることを許された感動のエンディングは、もう目前だぞ！

最終目標は都市最深部に位置する

◀これが敵軍の都市の中心部なのだ。

輸送機部隊追撃 DARK STAR

空中戦　＋α　ミッション

ライバル機	なし	ミッションの報酬	22,000
地上の敵の数	なし	地上の敵報酬合計	なし
上空の敵の数	12機	上空の敵報酬合計	152,000

◉サッと接近、サッと攻撃！　これが基本！

ミッション名に「追撃」というキーワードが含まれていることからもわかる通り、このミッションでは、自機がターゲット機編体を後ろから追いかけている状態でスタートする。ただし、敵機はこちらが接近すると、徐々に左右にばらけ始め、いずれは自機の背後へと回り込んでくる。当然ながら、初期状態の配列のままの方が攻撃チャンスは多いので、自機に近い位置の敵から順々に、そして迅速に破壊していくようにしよう。

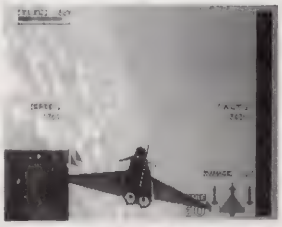
◀接近したら、すぐに攻撃しよう。モタモタしていると、どんどん戦いにくくなってしまうぞ。

敵の動きに注目！

▲マップ画面にご注目あれ。敵機は最初、列をなしているが、こちらが近づくと、それに合わせてを動き変えてくるのだ。

◉レーダー機能を回復させるには……？

激しい雷雨のため、「夜間追撃戦」ミッションと同じようにレーダーや対地マップはほとんど役に立たない。しかし、上空に入って雲の上に出てしまえば、雷雨の影響はなくなってレーダー類の機能は完全に回復する。敵の位置を正確につかみたいときに利用してみよう。この方法を多用する人は、上昇性能（自機選択時に緑のバーで確認できる）の高い自機を選んでおくと、より快適にプレイを楽しめるぞ。



▲雲の上なら雷雨の影響も受けずにすむ。計器類も完全に機能するので、状況を確認したいときに利用してみよう。

チェック　コマンド機も倒しておこう

このミッションには、コマンド機が3機も登場する。次のミッションからYF−23Aを使いたいならこれら3機の撃墜は必須なので、倒す前にターゲット機9機を全滅させてしまわないように注意しよう（強制的にクリアになってしまうぞ！）。なお、コマンド機は向こうから自機を狙ってくるので、無理に追いかけようとするよりも、普通にターゲット機をつけ狙いつつ、相手が接近してくるのを待っていた方が利口だ。雷雨中のレーダーでも発見は十分に可能なので、見落とさないようにしよう。

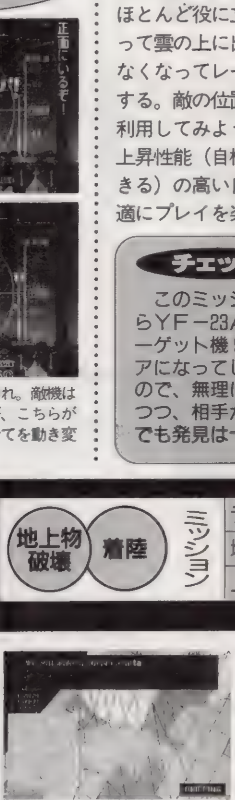
低高度奇襲作戦 DEAD END

地上物破壊　着陸　ミッション

ライバル機	なし	ミッションの報酬	35,000
地上の敵の数	17個	地上の敵報酬合計	21,000
上空の敵の数	12機	上空の敵報酬合計	164,000

◉キミの好みで攻め方は決めるべし！

ゲーム中のミッション説明では伝えきれていない部分を補足しておこう。自機が高度200m以上に上昇して敵レーダーに見つかってしまうと、基地に待機中の敵機が自機撃墜のために出撃してきてしまうのだ。出撃は一定時間ごとに一機ずつ順番に行われるので、発見されるのが遅いに越したことはないぞ。



地形に沿って高度200m以下で侵入、

◀ここでは、高度200mというラインが、大きな意味を持っている。

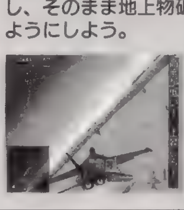
作戦1　正面激突

高度制限を無視してもクリアはできる。地上の敵を狙っているときに敵機にロックオンされると面倒なので、敵機を全滅させてからターゲットを攻撃しよう。ただし、すばしっこい敵機が多いことは覚悟しておくこと。

◀一番手間のかかる作戦。ミサイル数と燃料計がゼロにならないよう、ご注意を。

作戦2　速　攻

高度制限を無視し、なおかつ敵機も無視してしまうという作戦。高速で飛行していれば、敵機の攻撃は振り切ることができるので、最高速でガンガン飛ばし、そのまま地上物破壊を行うようにしよう。



◀敵攻撃はスピードで振り切ろう。クリアタイムの速さを狙うなら、これに限る。

作戦3　正攻法

最初の司令通りに高度200m以下で敵基地に近づき、敵機の大半を待機中の段階で葬ってしまう作戦。ギリギリの地形に接触するかは、マシンガンで判断するとよい。成功したときの充実感なら、これが一番。

◀基地には出動前の敵機が待機中。今のうちにまとめて片づけてしまおう！

◉着陸イベントのコツ

「機動艦隊追撃」ミッションに比べると、高度もわかりやすく、着地後に地形の端から落ちてしまうこともないので、成功させやすい。着地は必ず滑走路上で行い、着陸時のピッチ角は10度以下にしておくこと。そして、荒れ地の上で着陸を行うと墜落扱いになってしまうが、滑走路を走行中に荒れ地に進入してもミスにはならないことを覚えておこう。ただし、地面に激突してしまうと、機体をミスで失ったのと同じ罰金を課されてしまうぞ（任務は達成したものとみなされる）。また、着陸せずに上空をウロウロしていてもクリアは可能で、具体的なペナルティもとくにない。着陸イベント達成の自信がないなら、この手で切り抜けよう。

▶10度以下で着陸すれば、滑走路に激突してしまう心配もない。ピッチ対照線に注目だ。

ポイントQ&A

Q：アナログコントローラを買おうかと思っているんですが、振動機能（ブルブルする機能）はどんなところに使われているんですか？

A：振動機能が働くのは、①キーコンフィグでアナログコントローラを改めて選択したとき、②ゲーム中にダメージを受けたとき（攻撃を受けたときや、墜落など）、③滑走路の上を進行中に荒れ地へ出てしまった場合、の3通り。ちなみに、ダメージを受けた直後に墜落すると、少し長めに振動するぞ。

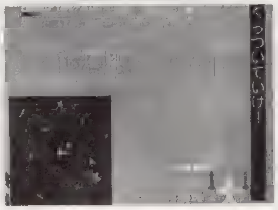
墜落機救出作戦 CAVALRY

護衛	ミッション		
ライバル機	なし	ミッションの報酬	50,000
地上の敵の数	12個	地上の敵報酬合計	90,000
上空の敵の数	12機	上空の敵報酬合計	54,500

◉任務の内容は把握しているかな？

このミッションをクリアするには、味方の回収部隊（５台のトラック）が墜落機に到着するか、敵ターゲットを全滅させればＯＫだ。逆に任務失敗のケースは、自機が墜落するか撃墜されてしまう、墜落機に敵の戦車部隊が到達してしまう、回収部隊が全滅してしまう、という３通りがある。これらを頭に入れてから、任務にあたるようにしよう。

◀味方の墜落機に敵の戦車部隊が到達してしまうと、任務は失敗に…。


◀味方の回収部隊が墜落機に到着するか、敵ターゲット全滅で任務達成になる。

◉低空飛行の敵は見落としやすい

このミッションでは「潜水艦基地突入」にも登場した敵キャラ、Ｍｉｌ－24(ヘリ)が６機登場する。これらは、地表スレスレを低空飛行しているため、普通の飛行キャラを探すときと同じように上空ばかりに目を向けていると、見落としてしまうことも多い。移動スピードも遅いので、地上の敵を狙うときと同じ要領で攻撃しよう。ちなみにこのＭｉｌ－24は、ミサイル１発で破壊できるぞ。

▲Ｍｉｌ－24は地表スレスレを飛行している。空ばかり見ていると、存在を見落としやすい。

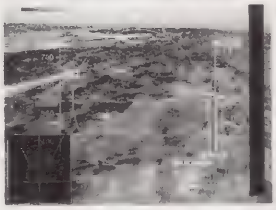
◉任務達成をするためのアドバイス

このミッションに登場する敵は、特定の任務に沿って行動している。それぞれの任務は、敵の戦車（イージーなら４輌、それ以外なら６輌）は墜落機の破壊、ターゲット扱いの敵機（８機）は味方の回収部隊の壊滅、ターゲット扱いではない敵機（４機）は自機への攻撃、となっているぞ。また、このミッションに登場する戦車はノーマルとハードの場合は耐久力が高めに設定されていて、一般的な機体なら戦車１輌につきミサイルを３発撃ち込まないと破壊できないぞ（Ｆ／Ａ－18ＥやＡ－10なら、２発で破壊できる）。

墜落機は敵から攻撃を受けるとすぐに破壊されてしまうけれど、回収部隊はけっこうしぶとく、ハードモードでも全滅することはほとんどないと思っていい。そこで、右で解説しているような手順で敵を破壊していけば、楽に任務達成できるぞ。破壊した敵の数を稼ぎたい場合は、ターゲット以外の戦闘機から叩き、味方回収部隊が墜落機に到着するまでに、敵を全滅させよう。

これがベストな作戦

◀敵戦車部隊に向かうついでに、Ｍｉｌ－24に攻撃。


◀続いて、敵戦車部隊を１輌残らず破壊させよう。

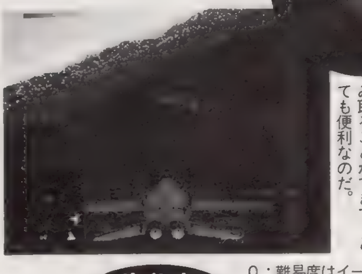
◀最後に飛行中の敵を順番に始末していくのだ。

最終防衛ライン突破 FINAL COUNT DOWN

空中戦 地上物破壊	ミッション		
ライバル機	なし	ミッションの報酬	45,000
地上の敵の数	15台	地上の敵報酬合計	15,000
上空の敵の数	13機	上空の敵報酬合計	141,000

◉戦艦の弱点を狙え

前号の攻略でも触れた、艦橋と砲台との関係をおさらいしておこう。このミッションでは５隻の戦艦が登場するのだが、これらの戦艦には１隻につき、弱点である艦橋１つと砲台２つが搭載されている。艦橋を破壊すれば、砲台２つもろとも撃沈できるが、ミッションクリア後の破壊率（報酬）を気にして、砲台を破壊してから艦橋にかかる人が多いだろう。だが、砲台を先に破壊したところで、ミッションクリア後の破壊数（報酬）は変化しない。つまり、ここでは艦橋のみに攻撃するのが正解なのだ。ちなみに、ロックオンの対象物は、ロックオン専用カーソルの横の文字で判別可能だ。例えば、「Warship」なら艦橋（本体）がロックオンされている。効率的に攻め、一気にクリアしよう。

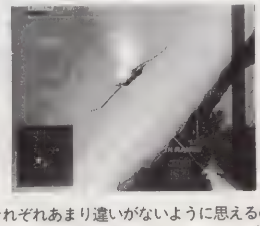


▲◀ロックオン専用カーソルの左横にご注目。この表記名で、現在のロックオンの対象を正確に読み取ることができて、とても便利なのだ。

◉今までにはない強敵出現

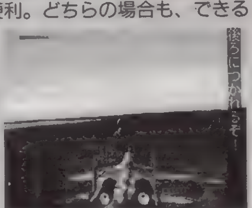
このミッションに登場するＳｕ－37は、宙返りも頻繁に行ってくる厄介な相手な上に、ハードモードでは〝プガチョフズコブラ〟と呼ばれる特殊な技まで使ってくる。これは実際にもある技で、機体を垂直に立てたときに受ける風圧を利用して、バックを取っている相手の背後に一瞬にして回り込んでしまうという飛行戦術だ。ゲーム中では敵機が機体を立てたまま高速で後方に流れていくことによってそれと判断できる。こうなると、敵機はほぼ確実に自機のバックを取った状態になっている。あわてずにこちらも宙返りで応戦しよう。また、ターゲット機の中のＸＢ－10は、たくさんミサイルを当てないと撃墜できない（例えば、Ｆ／Ａ－18Ｅの場合なら５発のミサイルが必要）。この技を使ってくる敵には、心して対処しよう。

▲敵機が上を向いたこの状態が〝コブラ〟を使われた何よりの証拠。

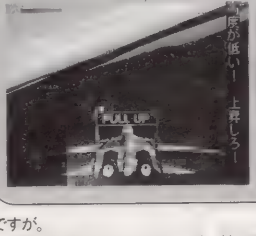
▼巨大さはもちろん、耐久力もハンパじゃないＸＢ－10。


チェック 少ない動きで避けろ

地上の敵キャラにミサイルを放った後は、すばやく回避行動を取るようにしよう。相手がマシンガンを撃ってきた場合は横方向へ逃げるのが基本。ノービス操作なら✚キーの右か左を押して避け、エキスパート操作ならヨーイング（L2ボタンかR2ボタン）で避けよう。また、相手がミサイルを撃ってきたら、上に逃げて避ける。つまり、マシンガンのときとは逆なのだ。ミサイルは、マシンガンと違って、チョンと少し移動するだけで避けられるので、覚えておくと便利。どちらの場合も、できるだけ動く距離を短くした方が次の攻撃に移りやすい。つねに適度な移動距離を保つよう、実戦中に腕を磨いておこう。



▲ミサイルは上方向にチョンと動けば避けられる。



◀地上物を狙っているときにロックオンされたら、逃げた方が無難。

ポイント Q&A

Q：難易度はイージー、ノーマル、ハードと３種類ありますが、それぞれあまり違いがないように思えるのですが。

A：難易度によって変化するポイントはミッションごとに異なるが、序盤はその差が気にならないかも（敵の攻撃頻度は高くなっているが、敵の攻撃力には変化もないし）。ただし、なかには「ミサイルサイロ基地破壊（ターゲット増加）」「墜落機救出作戦（タンク耐久力アップ）」など、ハードの難しさが顕著なミッションもある。

敵制圧都市攻撃 JEWEL BOX

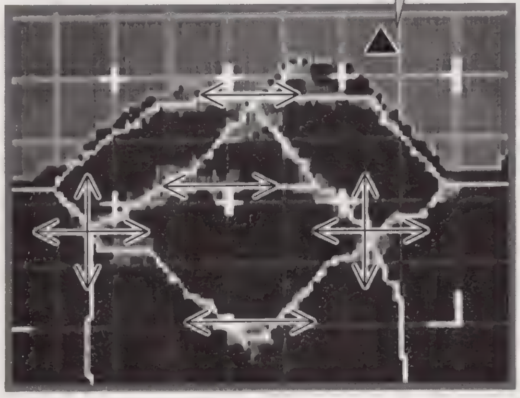
空中戦 着陸　ミッション

ライバル機　なし	ミッションの報酬　50,000
地上の敵の数　33個	地上の敵報酬合計　75,000
上空の敵の数　14機	上空の敵報酬合計　113,000

◉接近してくる方角をチェック

ターゲットがビルの谷間に配置されているため、破壊にはけっこう手こずるかもしれない。上空から急降下して破壊する方法もあるのだが、安全にクリアしたいなら、ビルにターゲットを阻まれない方向から接近して攻撃するのが一番だ。下の写真ではそれぞれのターゲットに接近しやすい方向を解説してみたので、それぞれのターゲットに接近するときの参考にしてみよう。なお、ビルを回避できる方向は、下記以外にも存在するので、クリアのベストタイムを狙う人はターゲット周囲のビルの配置を研究してみるといいぞ。

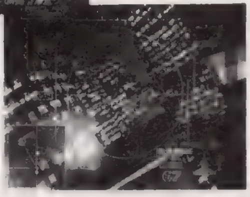
ゲームスタート地点



◉周囲の敵に要注意

地上、空中ともに敵の攻撃はかなり厳しいので、無理してターゲットばかりを狙っていると一気に大ダメージを受けてしまう。適度な方角から接近して高速で振り切るなり、周囲の敵を叩いてからターゲットを料理するなり、自分なりに作戦を考えて対処するようにしよう。低空飛行中にミサイル攻撃を受けてしまうと、失速から墜落へとつながりやすいので、ビルの近くや道路上を突っ切るときには、とくに注意が必要だ。また、一番南（S）のターゲット周囲の道路上には、ターゲットを守るためか防御壁が設置されている。道路上を低空飛行していると激突してしまうので用心しよう。しよう。

▲地上物を狙っているときにロックオンされたら、逃げた方が無難。



▶ターゲットの周囲に控える攻撃網も、脅威の存在になる。

◉バルカンで進路を確認

前号までにも、マシンガンが地形に当たっていないなら、そのまま直進しても接触しないということを今までも紹介してきたが、このミッションではその攻略知識が非常に頼りになる。地形も複雑な場所が多いし、夜間であるために状況もわかりにくいが、マシンガンの弾道はどんな場所でもはっきりと確認できるハズ。これを目印にして、進路のチェックを行うようにしよう。

▶一番南にあるターゲット周囲の道路上には、防御壁が設けられている。注意！

チェック　着地イベント再び

ここでの着地イベントも「低高度奇襲作戦」と基本は同じ。どんな着地イベントの場合でも、速度を落とし過ぎてストールすることはないので、思い切りスピードダウンして臨むようにしよう。着地目標から大きく離れてしまったときも、時間切れの場合同様、そのままクリア扱いになる点も要チェックだ。ちなみに、着地イベントで要した時間はクリアタイムには含まれないぞ。

敵司令部攻撃 KINGPIN

空中戦 地上物破壊　ミッション

ライバル機　1機	ミッションの報酬　80,000
地上の敵の数　33個	地上の敵報酬合計　650,000
上空の敵の数　17機	上空の敵報酬合計　179,500

◉スタートで差をつけよう

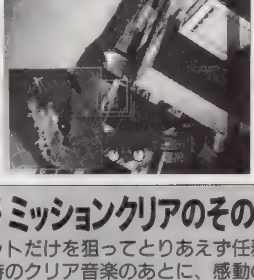
スタート直後、前方からＳｕ－37（４機）が接近してくる。これらは、交差などの華麗な飛行を見せてくれるけれど、この動きは自機が近づくタイミングによって微妙に変化するぞ。真っ正面から向かってくる敵機には、すれ違いざまにミサイルを撃ち込める。接近するときに、相手とこちらがピタリと正面同士を向き合っていないと当たらないし、相手の撃ってきたミサイルも避ける必要があるので、注意しよう。ロックオンした瞬間にミサイル発射ボタンを２回すばやく押すのがコツだぞ。また、ハードの場合はスタートしてすぐに到達する敵軍エアポートに、出撃直前のターゲット機２機を発見することができる。空に逃げられる前に、急いで破壊してしまおう。

▲進む方向を、ロックオンの対象になっている敵にピタリと向けておこう。ロックオン射程に入った瞬間にミサイルを撃ち込むのだ。

▲スタートしてすぐに見つかるエアポート。正面の滑走路に出撃前の敵機２機を発見できる。

◉敵砲台を見逃さないように

戦線からちょっと離れた場所に、ポツンと２つの砲台が設置されている。この砲台を破壊しても合計で2,000クレジットにしかならない上、事実上今後はクレジットの使い道もないようなものだけれど、敵全滅にこだわる人は破壊してみるのも悪くない。詳しい場所は写真で示しておいたので、興味ある人は探してみよう。砲台はビルの上に設置してあるので、そうそう破壊に手こずることもないはずだ。



▶ターゲット密集地帯とは逆の都市部に、２つの砲台が設置されている。

◉力押しは禁物なのだ

地上のターゲットは一見するとむき出し状態のような印象も受けるが、周囲には自機を迎撃しやすいような配置で、各種砲台が並んでいるのだ。油断してガンガン押していると、いつの間にかダメージが蓄積してしまうので、安全にクリアしたいなら、ターゲット外の砲台や敵機から始末するようにしよう。とくに、一番北（N）の広間に設置された施設は、４方から攻撃されてしまうケースに陥りやすいぞ。

▶ターゲットばかりを見ていてはダメ。周囲の砲台を先に叩いてから、攻撃するように。

チェック　ミッションクリアのその後には……

ひたすらターゲットだけを狙ってとりあえず任務を達成すると、このミッション独特のクリア音楽のあとに、感動のエンディングがプレイヤーを出迎えてくれる。確かに、これでゲームはクリアになるのだが、すべてが終わったと思うのは早いぞ。実は「エースコンバット２」には、まだまだ隠された謎がプレイヤーを待ち受けているというウワサがあるのだ。興味がある人は、いろいろ試して、新しい戦いの場を探してみよう。今回紹介したミッション内にも、隠された秘密を解く重要なカギが隠れているらしいのだが…。詳しくは次号以降で紹介していく。お楽しみに！

▲めでたくクリア！　この後には感動のエンディングが待っているのだが…。

ポイントQ&A

Q：繰り返しゲームを遊んでいると、最初の戦況説明デモが面倒になってくるんですが。普通のミッション説明のようにスタートボタンでスキップできないんですか？

A：「軍事クーデターが発生した…」という通信が入るデモは、ⓢ+ⓧボタンでスキップ可能。ちなみに、各ミッション最初のマップ画面（ミッション内容説明が始まる前の画面）でセレクトボタンを押すと視点を切り換えらえるし、ミッション説明中に◎ボタンで字幕を早送りできる。覚えておくと便利だぞ。

©1997 Family Soft Co.,Ltd.©1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.

あすか120%エクセレント ~BURNING Fest.~

『あすか120%エクセレント』連載攻略第3回！
今回は久美、奈々、キャシィの基本戦術を紹介!!

発売中 格闘ACT	▶¥5,800 ▶ファミリーソフト
	▶MC（1ブロック）／2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

攻略マンガも連載第2回目を迎え、ますますヒートアップの「あすか120%エクセレント」攻略。今回は、久美、奈々、キャシィの3キャラの攻略をお届けするぞ。3人が3人とも、前作とは違った戦い方のできるキャラなので、新たな戦法を構築するためにも、ぜひ今回の記事を活用してもらいたい。でも……最近、このゲームの連続技に関して、いろいろとものすごいのが発見されちゃっているんですよね。ちょっと心配な今日この頃です。（平吉）

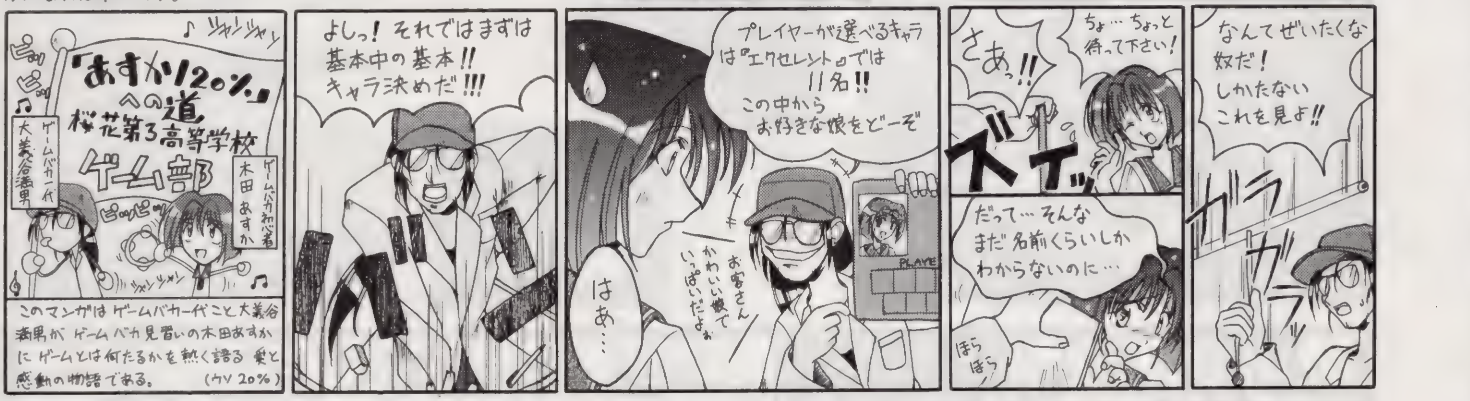
キャラ別攻略も後半戦突入！

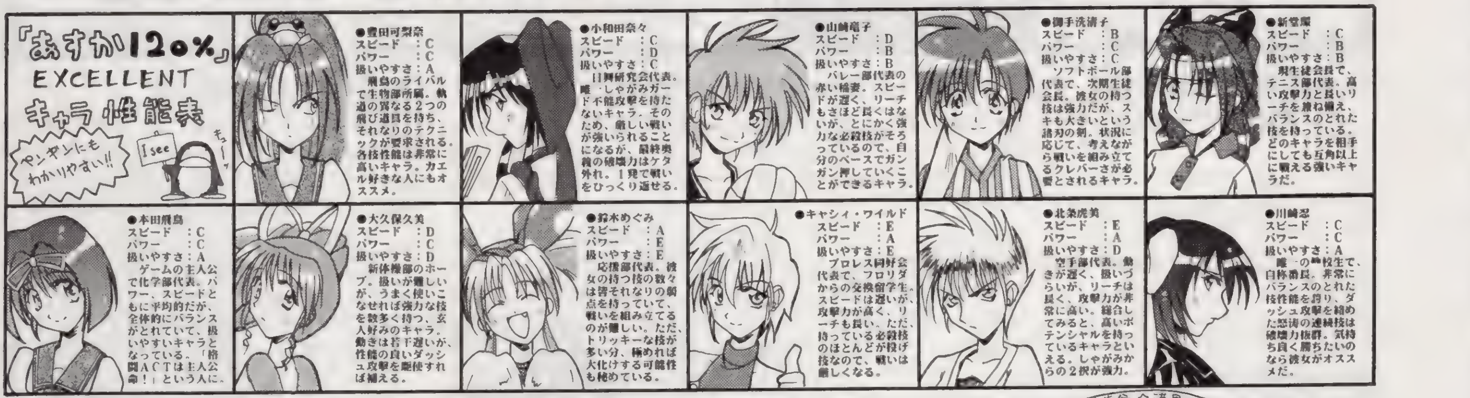
キャラ別攻略もすでに6キャラを終え、残るは5人のみ。今回は、久美、奈々、キャシィ、以上3人のキャラ別攻略をお届けするぞ。唯一地上で出せるしゃがみガード不能技を持っていない奈々。さらに技性能の劣化により、前作の徹底的な強さにかげりの見え始めた久美とキャシィ。今回紹介するキャラは、「エクセレント」で必然的に厳しい戦いを強いられるキャラばかり。この記事が、少しでも対戦を有利に戦うための手助けになれば幸いです。

◀「エクセレント」になって弱体化の目立つ2人。さて、どう戦いましょうか？

独自のシステムに注目！

ほかの格闘ACTでは見られないシステムとして、この『あすか120%』には相殺システムというものがある。これは相手と自分が同時に攻撃を繰り出した場合、互いの攻撃が相殺されて、無効になってしまうというものだ。このとき、出している技が必殺技でなければキャンセルをかけることも可能。即座に次の技に移行して、戦いのペースを握ろう。このゲームでは、どんな状態でも気が抜けないのだ。





大義谷☆満男の あすかさん♥こんにちは

この木なんの木、ウッキ。ウッス。大義谷だ！ 今回もかなり気合いを入れて、こんな原稿なんか吹き飛ばす勢いで攻め込んでみたい。ドッセーッ！ 今回はキャラについてだったが、いかがでしたでしょうか？ なんてなピモピボー！ さて本題。『エクセレント』では、な、な、なんと！ 無限連続技が発見されてしまった！ 下のスポイトP&A、いや失敬、ポイントQ&Aで紹介している通り、タイミングはかなり難しいのだが……。ふーむ、困った。ピカン！ ひらめいた！ とりあえず、これはなかったことにしてしまおう。うむ。みんなで内緒にしていれば…小さな黒い丸の付いたバージョンが出るかもしれないしな！ しかしコレ、大会とかで使ったらブーイングがスゴイこと120%だ。マジで。よし！ 今日の合い言葉は内緒。ソレで決まりだ！ 次回もかっちょばしたるで！ ラーブテスター！

ポイントQ&A

Q：このゲームには、無限連続技があると聞いたのですが本当ですか？
A：正直なことを言ってしまうと、あります。奈々、久美、環などの、ダッシュⓧで相手が転ばないキャラは、それを利用して無限連続技を組み立てることが可能になっているのです。ただ、タイミングはかなりシビアなので、慣れるまでは思い通りに狙うのは難しいんですが。……そうなんです、あるんですよねぇ……。

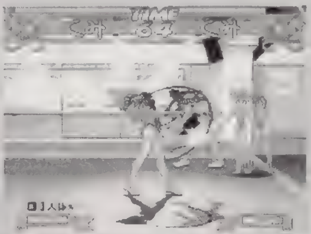
連載攻略第3回！この3キャラで戦う際のポイントはここだ!!

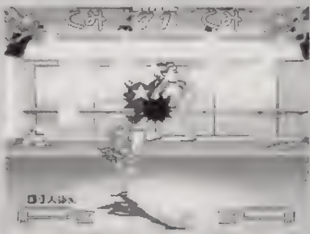
大久保　久美

出が早くリーチの長い通常技と、まず相殺負けしない判定の強い必殺技を組み合わせ、怒涛の連続技で相手にゲームをさせず一方的な展開で叩きのめす……。前作の久美はそういうキャラだった。だが今回、大幅な技性能の劣化に伴い、弱体化してしまった彼女で戦うには、その戦い方を根本的に見直す必要がある。とくに、✚キー↘＋⊗で相手を宙に浮かせることができなくなってしまった点。これを起点に空中連続技を組み立てることが、不可能になってしまったのだ。そこで今回注目されるのがガードアタック。これで相手を浮かし、空中連続技を狙うことができる。確かに前作のような戦い方はできなくなったものの、新たな戦法を見い出せれば、それなりに自分のペースで戦いを進めることができるぞ。「弱くなったなあ」と久美から離れてしまった人は、これを機会に、新生・久美を見つめ直してみては？

オススメ連続技

新生久美も、相変わらず空中連続技が強力。少々タイミングがシビアだが、ガードアタック→✚キー↘＋◎→ダッシュ◎→ジャンプ◎→ジャンプスピニングスワンキック◎という連続技はとにかく華麗だ。前作で猛威を振るったジャンプ◎→リボンスライサーという連続技も使える。ジャンプ◎が2段攻撃なので、しゃがみガードも崩しやすいのだ。





▲今回は、ガードアタックから空中連続技を組み立てるのだ。

◀リボンカッターは弱体化したものの、まだまだ強力な武器となるぞ。

小和田　奈々

ゲーム中、地上から出せるしゃがみガード不能攻撃を唯一持たないキャラ。それが奈々だ。ただ、今回はほとんどの攻撃が相殺負けしづらくなり、⊗を連打しながら飛び込むことで、しゃがみガード不能技を持たないという弱点は、ほぼ克服されている。さらに、攻撃判定が強化されたという点は、地上戦で非常に有利に働く。前作では受けに回りがちだった奈々は、自分からガンガン押していくことのできるキャラへと変貌を遂げたのだ。とくにダッシュ攻撃にこの影響が顕著で、⊗、◎双方のダッシュ攻撃が非常に強力になっている。✚キー→＋⊗、✚キー→＋◎の2つの技はリーチが思いのほか長く、これとダッシュ攻撃を利用し、相手を固めていく戦法がかなり有効。また、バーニングゲージが溜まったら、これらの技をキャンセルしてから舞刀蒼炎陣へつなげていくことで一気に大ダメージを与えることも可能だ。

オススメ連続技

奈々は、ダッシュを利用した連続技が強力だ。普段から狙っていけるものとしては、しゃがみ⊗→✚キー→＋⊗→立ち◎→✚キー→＋◎→ダッシュ◎という連続技が手軽で強い。壁際限定だが、最後のダッシュ◎を⊗に変えると、さらに✚キー↘＋⊗→牛若の舞までつなげることも可能だ。ゲージが溜っていれば、最後を舞刀蒼炎陣に変えることもできる。

▲⊗ボタンを連打しながら飛び込めば、相殺負けすることも少ないぞ。

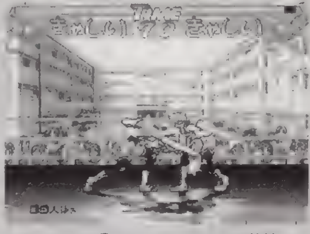
◀✚キー→＋⊗は、リーチが長く、スキが小さいので使い勝手がいいぞ。

キャシィ・ワイルド

今回の『あすか120%』では、投げ関係のシステムがかなり特殊になっている。状況によって、同じ間合いでもつかめたり、つかめなくなったりしているのだ。それは必殺技に関しても同じことで、ガードキャンセルからのトリプルヘッドバットが基本戦法として確立していたキャシィは、戦い方を大幅に変えなくてはならなくなったキャラと言える。今回のキャシィは、投げよりもむしろ、打撃を中心に戦いを組み立てなくてはならなくなったのだ。その場合、頼りになるのはジャンプガードアタックや、立ち◎、✚キー→＋◎といったリーチの長い技。これで相手を牽制して出足を封じつつ、しゃがみ◎→キャシィラリアットなどで、相手の体力を地道に削り取っていくしかないのだ。前作のように、ガードキャンセルからのトリプルヘッドバットに頼れなくなった分、心理的な駆け引きを覚える必要があるぞ。

オススメ連続技

普段から狙える連続技では、しゃがみ⊗→しゃがみ◎→ダッシュ◎というのがとにかく簡単で強力。もちろん、最後をキャシィラリアットに変えることもできる。ゲージが溜まっていて、さらに壁際限定となるが、しゃがみ⊗→しゃがみ◎→ダッシュ⊗→立ち◎→いてこましスペシャルというすさまじい破壊力を誇る連続技も可能だ。



▲✚キー→＋◎はしゃがみガード不能技。リーチも長いので利用価値は高いぞ。

◀ダッシュ◎は、一見投げのようだが実は打撃技。連続技に組み込もう。

ポイントQ&A

Q：具体的に、どうすれば無限につながるんですか？
A：基本的には全キャラダッシュ⊗を使う。とりあえず確認できた範囲では、奈々はダッシュ⊗→✚キー→＋⊗の繰り返し、久美はダッシュ⊗→しゃがみ⊗→✚キー↘＋⊗の繰り返し、環はダッシュ⊗→しゃがみ⊗→✚キー↘＋⊗の繰り返しでＯＫなんです……。

©1997 Technosoft Co.,Ltd.

Neorude ネオリュード

ゲームクリアの要点を2ページにググッと凝縮!
愛すべき3人組を君の手でハッピーエンドに導こう!!

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶テクノソフト
	▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

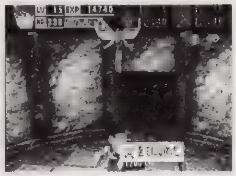
広大な世界を旅するでなく、正義のために戦うでもない。個性豊かな3人のキャラクターの、さびれた遺跡内での冒険を描いたこのゲーム。やれ世界を救うだの、やれ正義を貫くだのと、ちゃんちゃらおかしいお題目や大風呂敷を広げてるここ数年の大作RPGの傾向に辟易していた僕は、楽しくプレイできました。軽快なテンポで進むわりに、ストーリー性は濃くて余韻が残ります。気軽に遊べるRPGをお捜しの方に、オススメです。　(がんのじ)

冒険をスムーズに進めるコツと全ステージの攻略ポイントを必勝解説!

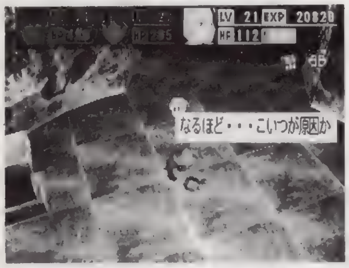
このゲームには、冒険の達成度などによって結末の内容が変化する、マルチエンディング方式が取り入れられている。ハッピーなエンディングを見るためには、主人公たち3人のレベルを上げつつ必要なアイテムを発見しないといけない。こういった複雑な条件を満たして初めてハッピーエンディングが見れるのだ。だから最高のフィナーレを迎えるには、ゲーム中に隠されている謎や秘密をすべて解き明かすだけでなく、主人公たちをバランス良く育てていくことも重要。〝ハッピーエンドに必要なアイテム〟も、パーティの平均レベルが一定値以上に達していないと入手できないのだ。

◀宝箱はレベルの低い仲間に優先的に開けさせるなどして、まんべんなくキャラを育てよう。

ハッピーエンディングを見るために



▲発見するのが非常に難しいレアなアイテムもある。クリアしたエリアに戻ってみることも重要。



◀ゲーム後半の冒険では、謎解きの要素にますますキャラクターの個性が反映される。そうなると、少し影が薄くなるのが戦闘要員のティル。

これだけは知っておきたい冒険の基本をチェック!

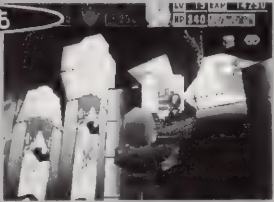
隠し扉を見つけるには?

怪しい場所や宝箱など、調査できるポイントにカーソルを合わせると、基本的に仕掛けマーカーが反応する。だが何の変てつもない壁に仕込まれている隠し扉といった「隠し仕掛け」には、さすがにマーカーも反応しないぞ。これらの「隠し仕掛け」を発見するには、変だと感じたらマーカーの反応がなくてもクリックしてみることだ。

▲あからさまに怪しい場合もあるが、基本的に見た目ではわからない所も多い。少々面倒だが、壁という壁をクリックして手探りで探すしかない。

何度も調査が必要なポイントも

ゲーム中盤から後半にかけては、1つ1つの謎や仕掛けをクリアするのにも複雑な手順を踏まなければならない場合が増えてくる。クリアのポイントになる場所では、キャラクターを変えつつ、1度ダメでも2度、3度と入念なチェックを繰り返そう。アリア→ティルというふうに、調べるキャラクターの順番がカギになっていることもある。



▲キャラクターが何かをひらめくと、頭に電球のマークが文字どおり点灯する。そうなれば、もうひと押しで謎が解けて冒険が進展するのだ。

戦闘講座▶上級編

状況を見ながら指示を出すリアルタイムバトルに慣れてきたら、攻撃と防御の効率を飛躍的にアップさせる攻撃加勢と攻撃回避にチャレンジしてみよう。さすがに3人全員の面倒を見るわけにはいかないだろうけど(全体の戦況もつねに把握しなければならないことだし)、前衛で戦うティルかルーフのどちらかだけでも実行すれば、それなりに展開を楽にできるぞ。

◀攻撃や防御のインパクトの瞬間にアイコンをクリック!

◉必殺技は確実に決まるタイミングで使おう

防御に徹してスキルゲージが溜まるのを待ち、必殺技で先制攻撃する戦法をメインにしているとありがちなのが必殺技の空振り。とくに素早く動いて先手を取ってくるタイプや、不意にジャンプして接近してくるタイプの敵には必殺技がかわされやすい。必殺技を使うときは、敵が足を止める寸前、あるいはジャンプの着地ぎわなど、確実にヒットするタイミングを見計らって指示を出そう。ティルかルーフのどちらかを普通に戦わせて敵を足止めし、そのスキに残った2人が必殺技を直撃させる作戦もある。

ヒット

◀必殺技の波状攻撃を仕掛けていると、1発目のヒットが足止めになり連続で直撃する。ボスキャラをも瞬殺する必勝パターン。

空振り

◀時間をかけて溜めたスキルゲージが、空振りで一瞬にしてパー。これは悲しい。誰かが突撃して敵の注意を引きつける手もある。

◉とにかくアリアの魔法が決め手なのだ

アリアの魔法は使い方によって、攻撃、攻撃補助、回復と幅広い効果が得られる。このゲームの戦闘では、彼女の魔法が勝利の決め手になるのだ。魔法の使い分けを簡単に説明すると、攻撃のコマンドにカーソルを合わせて敵に魔法を使うと攻撃魔法、味方に使うと攻撃力アップの魔法になる。防御のコマンドにカーソルが合っている場合は、味方にしか魔法がかけられず、防御力アップかHP回復の効果になるのだ。状況によって効率良く活用しよう。

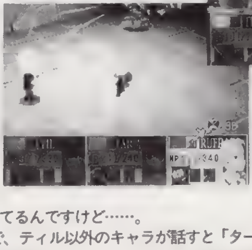
▲とくに回復要員としての存在意義は大きい。ほかの2人で守ってやろう。

◀高位の攻撃魔法を修得したアリアは破壊の女王。

◉パーティをうまく分散させて集中攻撃!

ボスキャラに代表される巨大なモンスターと戦うときに注意したいのが〝3人で固まって戦わない〟ということ。巨大モンスターの攻撃はたいがい攻撃範囲が広く、1カ所に集まっていると、全員まとめて特大のダメージを受ける恐れがあるからだ。巨大なモンスターとの戦闘では、うまくメンバーが分散するように指示を出して多角的な攻撃を展開する戦法が有効だぞ。そうすることで、相手はターゲットを絞りづらくなり、戦いやすくなるぞ。

▲仲間全員で同時にダメージを受けているのでは、アリアの回復も追いつかない。



◀アリアを司令塔にバラバラに散って戦おう。

ポイントQ&A

Q：エリア2の石碑がある部屋に出現する幽霊が気になります。呪文書がどうのと難しいことを言ってるんですけど……。
A：彼は魔法使いの幽霊で、「ターンアンデットの呪文書」を捜しています。幽霊と3回話したあとで、ティル以外のキャラが話すと「ターンアンデットの呪文書」の存在がわかるので、とりあえずその場は会話を打ち切りましょう。エリア3で彼の捜し物を手に入れてから戻ってくると、いいことがありますよ。

エンディングまで一気に駆け抜ける! 全エリアポイント攻略

ゲームの舞台は大きく分けて、5つのエリアで構成されている。そのなかで、プロローグ的な位置づけのエリア0だけは独立したエリアになっているが、1～4のエリアは巨大な迷宮として繋がっている。したがって、エリア1以降はすでにクリアした前のエリアにも自由に引き返せるわけだ。アイテムの中には、入手した場所の前のエリアで効果を発揮する物もある。「これは前に行ったあそこで使えそうだな」と思うアイテムを入手したら、その場所まで戻ってみよう。きっと新しい発見や展開があるはずだ。

さて、ここではエリアごとの重要なクリアのポイントを紹介していくけれど、これはあくまでクリアに必要な最低限のものでしかない。最高の結末を見るために必要な「何か」は、キミ自身の手で発見してほしい。

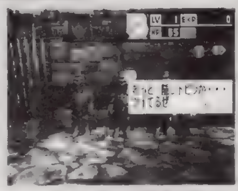
◀たとえば、エリア1の泉にいる赤い妖精のところに「青い本」を持って戻ると……。

▲◀「グローブ」や「七つ道具」といった、ゲーム中盤から後半の謎解きに必要なアイテムはクリアに絶対不可欠。必ず入手しておくこと。

AREA0 まずは小手調べ、でもアイテムはしっかりゲット!

ゲームの進め方をレクチャーしてくれるエリア。ここのAREA０はクリアすると戻れないので、アイテムは取り逃さないようにしよう。

■戦士の像の右には隠し扉が!

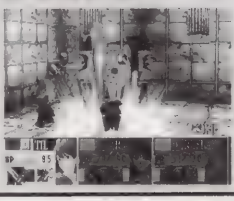


3体並んでいる戦士の像の右の壁は、隠し扉になっている。奥にはステータスアップのアイテムがあるぞ。ここはアリアに取らせよう。

■「かさ」と「まきもの」はしっかり入手!

最初の部屋にある「まきもの」と、長い通路の宝箱から拾える「かさ」は忘れずにゲットしよう。ただでもらえる経験値を見逃す手はない。

■ボス戦は必殺技の波状攻撃で倒せ!



初めてのボス戦にしては、ボスはなかなか手強い。まず邪魔なザコから倒して、ボスはひたすら防御からの必殺技で一気に葬り去ろう。

AREA1 適材適所が肝心! キャラの個性を生かせ

冒険はここからが本番。いくつもの仕掛けやトラップ、さらに隠ししかけが存在するので、キャラの特性を生かしてクリアしていこう。

■「太陽の???」は忘れずに入手

通風口がある部屋の「キツネの像」にアリアが「こんにゃく」を供えると、落とし穴が作動する。落ちた通路の先には「太陽の???」があるぞ。

■巨大モンスターの対処法

奇怪なモンスターに守られている宝箱は、ルーフでクリックするとかすめ取れる。モンスターはティルでクリックして追い払おう。

■疲れた冒険者に剣をもらおう

矢が飛び出す部屋の先の通路では、疲れた冒険者がいる。アリア→ティルの順で話しかけると「写真」の話が聞け、「写真」を手渡すと剣をくれる。

■「七つ道具」をゲットせよ

釣り橋の先にある床のない部屋で、アリアにプレートを読ませて宝箱をクリックすると、見えない橋を通って宝箱から「七つ道具」を入手できる。

■2つの「グローブ」の入手法

1つめの「グローブ」は、斜面の部屋にある宝箱をルーフが「七つ道具」でこじあけて取る。2つめは気絶中の冒険者をルーフが調べると取れる。

AREA2 頭を使ってさまざまな困難をクリアしていこう

最初の部屋に置いてある花は、アリア→ティルの順に調べると襲ってくる。この花を倒して「フラームの実」を入手しないと話が始まらないのだ。

■サイクロプスの気をそらすには?

水晶球などで壁を壊して通路を発見し、先に進むと広間にサイクロプスが。こいつはルーフで調べて「フラームの実」を投げるとおとなしくなる。

■「オープンロックの呪文書」をゲット!

サイクロプスがいた広間を先に進んだ部屋にある「オープンロックの呪文書」は、「グローブ」を装備したルーフにブロックを運ばせると取れる。

■「月の???」と「青い本」

カタパルトで2階に飛んだ先の部屋には、「七つ道具」でこじ開ける扉がある。その先の部屋の本棚には「青い本」と「月の???」があるぞ。

AREA3 水源を突破してラストエリアへ!

これまで以上に複雑な手順を踏まないとクリアできない多くの難所が待ち受けるエリア。プレイヤーの知恵の見せどころだ。

■「大地の???」を入手!

岩を転がして敵を倒すミニゲームの通路の先には「大地の???」がある。エリア3をクリアするのに必要なアイテムなので、かならず入手せよ。

■「月の間」に入る方法

「太陽の間」の先にある「月の間」へ行くには、水魔が暴れている部屋に行って通れないことを確認し、「太陽の間」に戻って像を調べればOK。

■「星の石」を解放する手順

「星の石」を解放する手順は、まず月の力を授かって異石の部屋の岩を動かし、左の扉の先にある部屋で、2つの星の石の上に乗った岩をどかそう。

AREA4 最終エリアに到着! 入念にマップを調査せよ

最終エリアはワープゾーンを乗り継いでアイテムを入手し、出口を探す難解な迷路。摩訶不思議な仕掛けがプレイヤーを悩ませるぞ!

■2色の「オーブ」をゲット!

ワープゾーンを乗り継ぐ迷路には、赤と青の2種類の「オーブ」が別々に落ちている。これらはあとで必要になるので、両方とも拾っておくこと。

■「理の岩」のクリア方法

「理の岩」の問いかけには、部屋の4隅にブロックがあった部屋に戻って答を確認し、ティル→アリア→ルーフ→アリアの順に答えればOKだ。

■「呪音機」を作動させる方法

「呪音機」はルーフに3回調べさせると、赤と青の「オーブ」が強制的にはめられて、セーブと体力回復をしてくれる。「オーブ」は回収可能だ。

電撃PSではみんなの質問を大募集

学生さんたちは期末試験も近づき、勉強をしないといけないシーズンがやってきました。勉強をしていて、たまには息抜きにゲームでも……なんて、たまたま遊んだゲームで分からないところがあったらさあ大変！ 気になって勉強どころではなくなってしまうはずです。そんなときには、まず電撃PSを見て下さい。もしかしたら今あなたが悩んでいるところをバッチリサポートしているかもしれませんよ。もし載ってなかったら恥ずかしがらずに、悩んでいることをハガキに書いてこちらまで送って下さい。電撃PSの誇るスーパーライター陣が、あなたを悩ませるゲームをメリメリプレイして、その謎を解き明かしてくれるハズです。試験勉強は手助けできませんが、ゲームに関してはお手伝いできる自信があります。まかしてください！ 電撃PSは教育委員会にも推奨される記事作りを目指しています。

あて先は ■〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8 東京YWCA会館5階 電撃PS編集部 「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：エリア1で、矢が飛び出している部屋の高いところにある宝箱が取れません。どうやったら取れますか？

A：その宝箱は、同じ部屋から直接取ることはできません。セーブポイントと宝箱がある本棚が並んだ部屋で、アリアが宝箱を開けると出現する隠し通路を通って取りに行きましょう。通路の途中にある崩れる柱を渡るのは、目の前の一番近くにある柱をクリックしていくとクリアできます。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 [東京校・横浜校・大宮校]

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導 今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

平成9年度 東京校 ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ
☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース/5月・6月生受付中!

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中!

情報処理ゲーム科 ——— ☎03-5350-2405

- ★インターネット・ホームページクリエイター科……(全日2年)
- ★情報処理・ゲーム科……(全日2年)
- ★情報処理・CG検定科……(全日2年)
- ★情報処理・キャラクターデザイン科……(全日2年)
- ★情報処理検定資格科……(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ) — ☎03-5350-2422

- ★アニメーター科……(全日1・2年)
- ★声優タレント科……(全日1・2年)
- ★CGアニメ・ゲーム科……(全日2年)
- ★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科……(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

Piaキャロットへようこそ!!
©F&C Co.,Ltd./Cocktail soft 1997

好評発売中!!

BROCCOLI HYBRID CARD COLLECTION

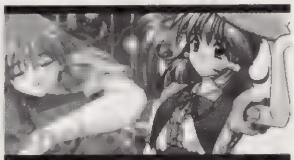
ブロッコリー ハイブリッドカードコレクション

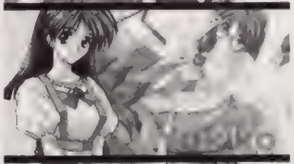
全114種・1パック10枚入り本体価格371円　通販:1パック400円　価格:1BOX(15パック) 5850円

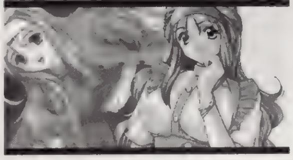
特報

ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション
「ラングリッサー」7月発売決定!!

新商品続々登場!!







Piaキャロットへようこそテレホンカード
6種類好評発売中！ 各1200円（通販価格1200円）

Piaキャロットへようこそ・きゃんきゃんバニーピンズ
3種一組 各1500円（通販価格1500円）

悠久幻想曲テレホンカード
12種・各1200円（通販価格1200円）

フォトジェニックテレホンカード
4種・各1200円（通販価格1200円）

トゥルーラブストーリー
テレホンカード3種・各1200円（通販価格1200円）
ポストカード 5種1組・本体価格343円（通販価格360円）

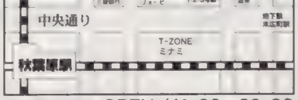
他にも新商品随時発売予定!!

ゲーム関連商品専門店
GAMERS

※7/22・23・24は店内改装のため、池袋店はお休みになります。

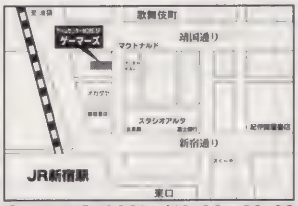
7/25、ゲーマーズ池袋店がリニューアルOPEN!!
リニューアル記念フェア等々開催予定！

池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F

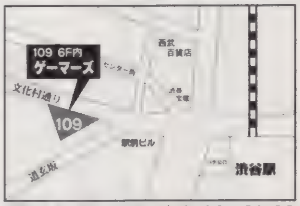


秋葉原店 OPEN／11:00～20:00 (日・祝11:00～19:00) TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル
ディスクマップ4号館1F

京都店 OPEN／10:00～24:00 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F



新宿店 OPEN／12:00～22:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14
SHAビル ゲームセンターMORE5F



渋谷店 OPEN／10:00～21:00 TEL／03-3477-5142
渋谷区道玄坂 2-29-1
109 6F ディスクマップ内

この広告ページの商品はすべて通販ができます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリー電撃PS係」までお送り下さい。

問合せ先：株式会社ブロッコリー 〒178 東京都練馬区東大泉2-6-9 サンライズマンション2F
TEL.03-5387-6781 FAX.03-3921-3340
ホームページURL http://www.broccoli.co.jp E-mailアドレス support@broccoli.co.jp

ウラワザデータベース Ver.5.2

ウラワザデータベース、始まって2回目の大リニュぅうアルぅぅ！　っても、あまり変わってなかったりするけどね。しかしウラワザの数は大幅（っても2個）増えまして、今後は今まで以上に豊富なウラワザの数々を紹介していけるハズなのです。これは同時に読者様の採用確率もなんと約33％もアップしたということなので投稿の方もバンバンよろしくー

LV 80 BLAM！ マシーンヘッド
★お得なコマンド3本まとめて紹介

グリグリ回る画面が心地よく酔わせてくれる３ＤＡＣＴ『ＢＬＡＭ！』。このゲームに隠された３つのコマンドを紹介。まずは面セレクト。これはタイトル画面でL1、△、L1、L1、L1、△、△、△、△、L1、L1、△、△、L1、△、L1、△、△、△、△。その後Ｒ1かＲ2を押せば好きな面を選択可能。次に体力無限コマンド。これはタイトル画面で△、L1、L1、L1、△、L1、△、△、L1、△、△、△、L1、L1、L1、L1、L1、△、△、L1と入力すればＯＫだぞ。そして最後に武器無制限。これもやはりタイトル画面で△、△、△、△、L1、△、L1、L1、△、L1、△、L1、L1、△、L1、△、L1、L1、L1、L1と入力すればＯＫ!!　どれも便利だぞ。

▲コマンドが成功すると、声とともにメッセージが表示されるので分かりやすい。

◀これは武器無限モード。最初から撃ち放題なのだ。コマンドは長いけど、L1と△しか使わないのでかなり入力しやすいのだ。

LV 50 スパイダー
★フル装備コマンド

クモが主人公というかなり変わったＡＣＴゲームから、装備が最強状態になるコマンドを紹介しよう。やり方は簡単。ゲーム中ポーズをかけて、△、×、×、×、○、×、□、△、×、△、○と入力するだけなのだ。ゆっくり入力しても大丈夫なので、慌てないで入力しよう。スパイダーの体の色が変化したら成功。ポーズを解除すると、ＥＬＥＣＴＯＲＯ、ＢＯＯＭ、ＭＥＣＨＭＩＮＥ、Ｓ－ＢＯＭＢのすべてを装備している状態になるのだ。ちなみに、このコマンドは何度でも使えるぞ！

◀コマンド前はこんなにひ弱だったのに。

◀コマンド一発でこんなに立派に！

LV 50 ケイン・ザ・バンパイア
★HP、MP回復

高い難易度を誇るＡＣＴ『ケイン・ザ・バンパイア』から、とってもお得なコマンドを３つ紹介。まずはＨＰ、ＭＰ回復ワザから。これは、㋜を押してアイテム画面に入り、✚上、右、□、○、上、下、右、左と入力してポーズ解除すればＨＰが、コマンドを✚右、右、□、○、上、下、右、左にすればＭＰが回復するのだ。何度でも使えるからお得だぞ。そしてもう一つ、ムービーをすべて見るコマンド。これは同じくアイテム画面で✚左、右、□、○、上、下、右、左と入力、その後㋝でオプションに入り、ダイアリーを開けばＯＫだ！

▲とにかく難しいゲームなので、この３つのウラワザは役に立つぞ。

LV 20 ディフィート・ライトニング
★色の変更

キャラクターを選択する画面で、㋝を押しながら○、□、△のどれかで決定。すると、通常とは違う色のキャラでゲームをすることができるぞ。気分を変えたいときにどうぞ。

LV 20 パズルアリーナ闘神伝
★隠しキャラ

「そこそこ」以上のレベルでクリアすると「ウラヌス」が、さらにノーコンティニューだった場合は「ショウ」が使えるようになるぞ。使えるようになったら、セーブするのを忘れるな！

LV 20 水木しげるの妖怪武闘伝
★ボスを使う

まずは物語モードでゲームを始め、ラスボスの死神を倒す。その後キャラ選択画面で？にカーソルを合わせR1を押しながら○で、死神が使えるようになるぞ。

LV 20 ランニングハイ
★隠しキャラ

タイトル画面で✚下、下、上、上、左、右、左、右と入力しよう。自動的にゲームが始まったら成功で、隠しキャラ４人＋隠しコースすべてが使えるようになっているぞ。

LV 50 ランナバウト
★新しい車発見!?

痛快レース『ランナバウト』に、オープンカーがあった!?　といっても、実は視点がバグってしまうというワザなのだ。まずは「ＶＩＥＷ」をオンにして、ドライバー視点で障害物にぶつかる。視点が自動で変わったら、すかさず㋜を押して「ＶＩＥＷ」をオフにするのだ。うまくタイミングが合えば、視点がバグるぞ。見ようによっては、オープンカーに乗っているような気がするでしょ？　でも、このまま運転を続けるのはかなり難しいぞ。

◀視界がかなり遮られるので走行はムチャに困難だ。このまま走り続けるにはかなりの腕が必要だぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

豪華賞品

LV100：12,000円分の商品券
LV 80：8,000円分の商品券
LV 50：6,500円分の商品券
LV 20：4,500円分の商品券
LV 0：2,000円分の商品券

あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館５階　ＤＰＳウラワザ係
FAX：03-5281-5232

今月の採用者
LV80（1名）／東京都　宮崎吉達くん。LV50（3名）／東京都　登河勝貴くん、岐阜県　豊島伸輝くん、宮城県　浅野健二くん。LV20（4名）／広島県　田中啓くん、京都府　西村勇気くん、島根県　多摩空児くん、北海道　野座美智子くん。

FFタクティクス はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

ファイナルファンタジー

本誌はリニューアルしましたが、「はじめて物語」はいつも通りのスタイルでお送りします。安心して下さい！　今回もポリタンとお姉さんが、いつも通りに分かりやすく丁寧にゲームを解説してくれます。今回解説するゲームは話題の『ＦＦＴ』です!!

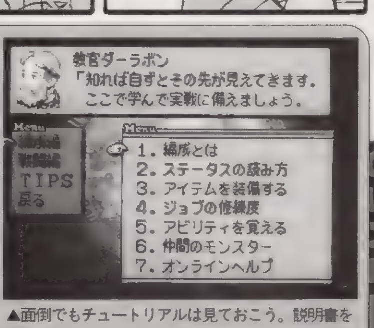
©スクウェア

ジョブだ！チェンジだ！運命は少年をもてあそぶのです S・RPG その１

●「FFT」は「S」・RPGなので注意が必要

「ファイナルファンタジータクティクス」はスクウェアの送る大作ＲＰＧの第２弾である。大作である。そう、確かにその通り！　シナリオ、システム、グラフィック、サウンド、その名に恥じぬ仕上がりといっていいだろう。しかし、通常のＳ・ＲＰＧよりもかなりＳＬＧ色が強い。しかも難易度も高め。『ＦＦ』という名前だけでこのソフトを買ってしまったＳＬＧ初心者な人には、ハッキリ言ってきつい内容になっている。ＲＰＧのようにレベルを２～３上げただけじゃ問題は解決しない。それは戦闘でいつもドキドキできるという、絶妙なバランスの上に成り立っているのだが、敵に勝てないという状況はたいして変わらないのだ（まあ、第１章でレベル99までレベルアップしてしまえば、シナリオを進めるのは楽になるのだが）。そのため、ゲームスタート時から全システムをキチンと理解し、使いこなさなければならない。そのためにチュートリアルという練習モードが付いている。多少面倒かも知れないが、全て見ておこう。とにかく…ハマってしまえばなんてことはない。それが「ＦＦＴ」である。だが、チュートリアルや説明書無しで簡単に勝てるほど敵は甘くないので注意が必要だ。

さて、ゲームをスタートしたらまず最初に何をすればいいか？　まずは見習い戦士のサポートアビリティ「取得ＪｐＵＰ」をゲットしよう。とにかく全てはコレを手に入れてから。そしてアイテム士の「ポーション」、「フェニックスの尾」と続く。とくにゲーム序盤ではアイテム士のジョブはとんでもなく頼りになる。後述のトレーニングモード（仮）を活用して、「ハイポーション」までゲットしておいてもＯＫだ。



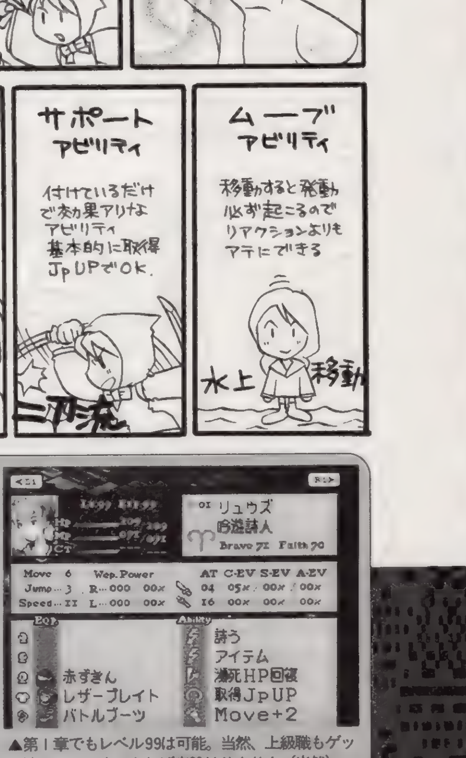
▲面倒でもチュートリアルは見ておこう。説明書を熟読するよりはラクチンのハズ。

ジョブだ! チェンジだ! 運命は少年をもてあそぶのです S・RPG その2

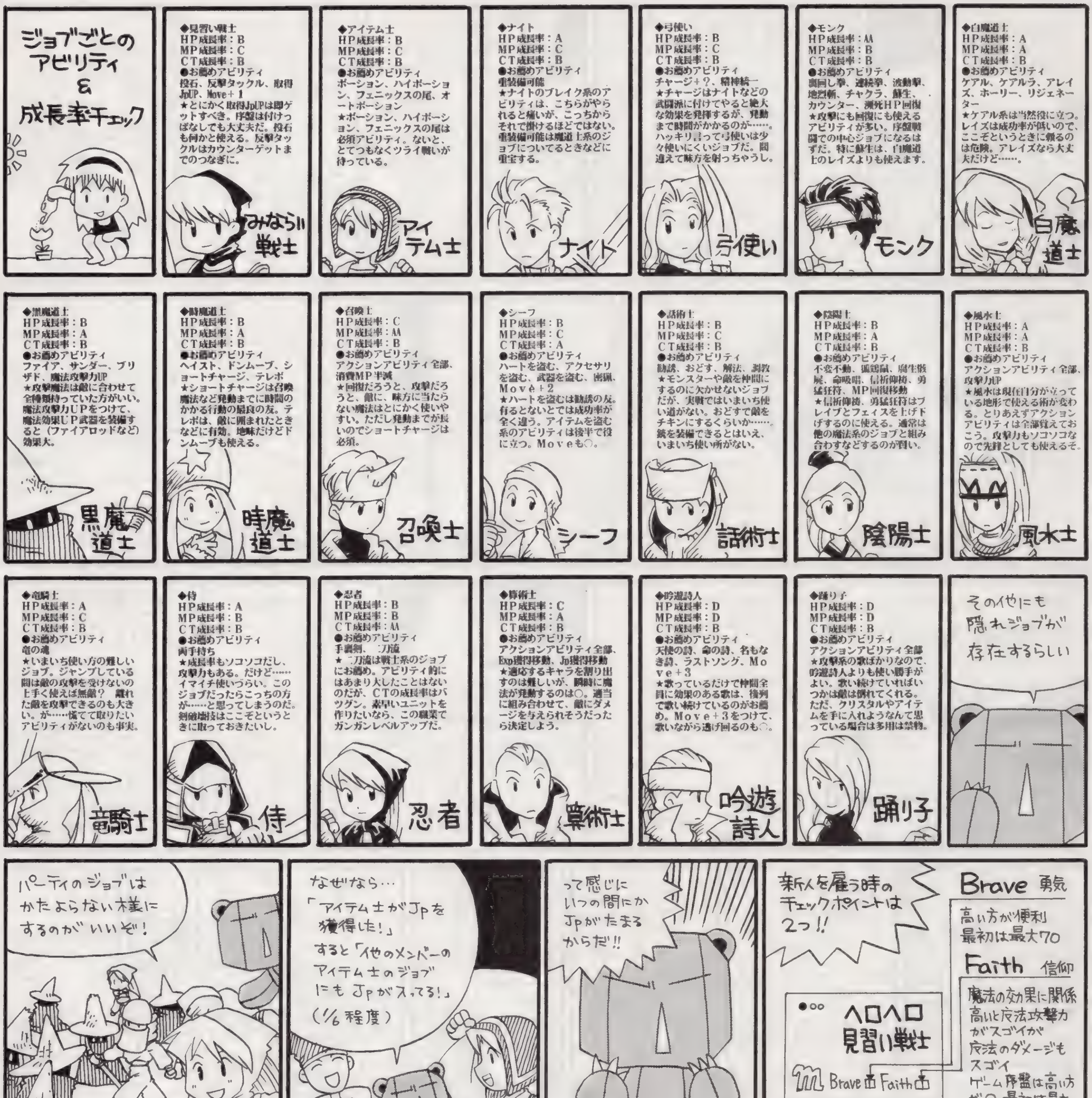
●トレーニングモード(仮)でレベルアップだ!

「FFT」の敵はとんでもなく賢い。こちらの弱点を確実についてくる。そんなのを相手にしていて、思い通りにレベルアップできるはずがない。そこで、トレーニングモード(仮)がお薦めだ。やり方はカンタン。ランダムエンカウントで遭遇した敵を1匹残してパーティユニット同士で殴り合い、アイテムを使いあうだけ。なんて懐かしい「FFⅡ」ライクなレベルアップ法(笑)。1人強いユニットがいれば、それを集中攻撃するのが効果的だ。まあ、自分自身にアイテムを使えば確実に10EXP獲得できるので、イヤでもレベルが上がる。さて、このトレーニングモード(仮)で一番大きいのはレベルではなくお金。お金が貯まるとアイテムをバンバン使えるようになる。ゲーム序盤でフェニックスの尾を惜しげもなく使えるようになると、かなり楽になるハズだ。あと、パーティのジョブはわざとバラバラにしよう。なぜなら稼いだJPはほかのユニットの同じジョブに少しずつ(約1/6程度)、分配されるのだ(もしもAという見習い戦士が60Jp稼いだとする。すると、ほかのパーティユニットB〜Eの見習い戦士に10Jpプラスされる。ほかのユニットがそのジョブを覚えていなくても加算される)。

トレーニングモード(仮)でキャラを鍛えたら、即実戦へ。レベルが10程度あり、アイテムが豊富で、アイテムのアビリティを付けたユニットが2〜3人いれば序盤はさくさく進めるハズ。自分で動かすことのできないNPCは、基本的にアイテム士にするのが○。そうしないと彼らは無謀な突進を繰り返すのだ。どんなにやられてしまっても生き返るから大丈夫とはいえ、目の前で経験値を奪われるのは、ちょっと悔しい。



▲第1章でもレベル99は可能。当然、上級職もゲット済み。ココまでやれば序盤はサクサク(当然)。



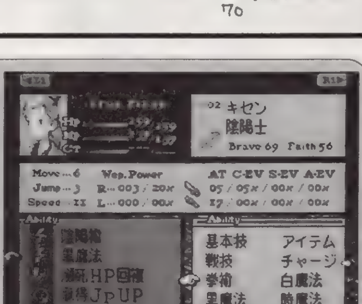
ジョブだ! チェンジだ! 運命は少年をもてあそぶのです S・RPG

その3

●アビリティを獲得せよ！ レベルよりも大切だ!!

実はこのゲームの勝利への鍵はジョブとアビリティが握っている。ジョブはHPやMPの成長率と補正率、アビリティは、直接そのユニットの能力となる。極端なことを言えば、HPの多いユニットを作りたいならモンク、MPなら召喚士で、まずはレベル99まで上げてしまう。それからおもむろにJpを貯めていくのがベスト。レベルが上がると取得JpもUPするので、レベルが高ければ高いほどアビリティは獲得しやすいのだ。まあ、そこまでやる気のない人は適当に、使えるアビリティ優先でブイブイいくのがいいだろう。実際、MP成長率の最も高い召喚士専属で鍛えたレベル99のユニットと、何も考えないで鍛えたユニットを比べてみたが、そんなに大した差（20程度）にはならなかった（トホホ）。本当にこだわる人以外はHP、MPの成長率に関してはあまり深く考えなくても良いのかも知れない。

アビリティにはアクション、リアクション、サポート、ムーブの4種類がある。アクションはプレイヤーによってさまざまな選択がなされるだろうし（お薦めはある。アイテム士、モンク、召喚士、シーフ、風水士、吟遊詩人、踊り子）、たまにしか発動しないリアクションも何を付けてもそう大差はない（これもお薦めはある。「カウンター」「瀕死HP回復」）。しかしサポート、ムーブのアビリティは大抵決まっている。サポートは「取得JpUP」「ショートチャージ」「消費MP半減」。ムーブは「MOVE＋？」「テレポ」と言ったところだろうか？ 何か特別なことをしたいとき以外はこれでOK。とくに「MOVE＋？」はどんなジョブについていても重宝するはずである。



▲「アイテム」以外、例えば「拳術」などはジョブがモンクでないと本来の力を発揮してくれない。

ジョブだ! チェンジだ! 運命は少年をもてあそぶのです S・RPG その4

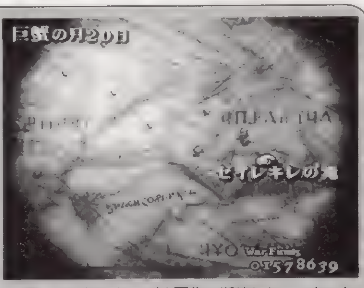
●知っているといないとでは大違い！　ポイント集

さて、ここでは知っていると役に立つ、ちょっとしたポイントを紹介していこう。

①新人の雇い方：序盤で新人を雇うときはブレイブ&フェイスが高い方がいい(最大値は共に70)。フェイスは高いと魔法攻撃力が大きくなるが、同時に魔法ダメージも大きくなるので、全員70のユニットっていうのも問題あるが、ブレイブは高くて困ることは一切ない（あまり高くなりすぎると陰陽士の「勇猛狂符」ですぐにパーティから離反してしまってマズイのだが)。「しまったぁ！　もう育てちゃったよ」って人も大丈夫。ブレイブ&フェイスは上げ下げが可能なのだ。陰陽士の術で両数値をある程度上げてから（下げてから）戦闘終了。そうすればほんの少しだけ数値が上下する（4ポイント程度上げて終了すると1上がる)。

②モンスターの勧誘：基本的にシーフの「ハートを盗む」を使用してからでないと成功しないハズ。主人公のレベルに応じてモンスターのレベルも変わるので、主人公を鍛えてから捕まえた方が○。お薦めはチョコボ。乗れるし、回復魔法も使えるのでムダがない。いつの間にか増える卵は、モンスターが生まれるまで、とりあえず放っておいた方が良い。卵の色＝モンスターの色というわけじゃないので、さっさと捨ててしまうのは早計なのだ。

③儲け話：参加させるユニットのレベルは高ければ高い方がいい。「いい予感がした」という発言があれば、大抵うまくイベントをクリアしているハズ。キャラが帰ってくるまでの時間を潰すにはランダムエンカウントのない場所で行ったり来たりしてウロウロするのが基本だ。



▲早いかも知れないが次回作に期待したい。もっと分岐があってもいいなぁ……。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

教育にわるい

風上旬プロフィール 常日頃、いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。困ったもんだの先生に励ましのファンレターをあげましょう！

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

ちょっぴり変わった電撃コラムス。でも、5人の偉人さんたちの熱い思い、情熱は変わっておりません。純な乙女心もです(仮)。

★わたし……『テュロック』2段

ＤＰＳ通巻50号おめでとうございましょう。そんなあなたには、スーファミバズーカのトリガー(だけ)をプレゼント。秘密ですよ。

さて、読者のみなさまの中には「風上って人はゲーム業界の人らしいけど、本当にゲームを作っているのかしらね？　…フン、怪しいものだわ」と疑惑の念をお持ちの方もいらっしゃることでしょう。ご安心ください。ちゃんとゲーム作ってますよ(笑)。ていうか、厳密にいうと今の仕事は「ゲームを描いてる」と言うべきところの原画部分をやっておるですよ。これはとくに秘密ではないですよ。「ゲームを作る」、もしくは「作った」と大きな声でいえるのは、まず開発の人たちであると思うのです。僕は開発のみなさんへ敬意を込めて、自分の原画の仕事は「ゲームを描く」といったいいまわしを使ってます。つまり、営業さんとかならば「ゲームを作った」じゃなく「ゲームを売った」というのが正しいのです。よくゲーム雑誌のインタビューで広報部の方が出てきて、いかにも「このゲームを作ったのは私です」みたいな顔をされている記事を見かけますが、これはよくありません。インタビューに出るのも広報の仕事でありますが、その際には「私がこのゲームを広めています」といった顔で出てもらいたいのです。僕も以前、開発者だった頃に、その辺のことでちょっぴりさみしい思いをしたことがあるからなのですが……。まぁ、全員の力で１本のゲームを作ったんだ、というスタンスも正しい考えだと思うので、あまり強くは主張しませんが、中には本当に上っ面だけの「私が作りました」という人も数多く潜んでいるので……なかなかどうして、困ったものなのです。

だいぶ話がそれました。で、その「僕が描いたゲーム」は、パソコンのWindows95で７月末に発売予定の「くすり指の教科書２」というものであります。機会があったら見てください。と、いいたいところですが、締め切り過ぎてもまだ原画が終わってません。…なかなかどうして、この男も困ったものなのです。

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い!
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 電撃プレイステーションＤ３の制作が本格化してきました。隔月刊ってのは恐いです。普通なら10年分くらいの本数のソフトを１年で出すことに気がつきました。

★家庭用ゲーム機でのネットワークゲーム

今、パソコンの世界では「ネットワークゲーム」が大はやり。この「ネットワークゲーム」とはインターネット上で、多人数（４人程度が多い）で、対戦したり協力したりしながら、ＲＰＧやカーレースや空中戦を楽しむゲームのこと。その中でもとくにヒットしているものにＲＰＧの『ディアブロ』が、これからヒットしそうなものに『ＸウイングＶＳタイファイター』がある。

これは去年の半ばくらいにアメリカで火がつき、今年の頭くらいから日本でもヒットし始めているわけなんだけど、今までのゲームとは少し様相が違い、いわば環境が生み出したヒットのように感じているのだ。

というのも、ネットワーク、それもインターネットを使ってプレイするので、まず対戦相手にこと欠かない。しかも、24時間いつでも自分の家にいながらにして対戦できる、ある意味、究極の対戦環境なわけだ。

つまり、今の『ディアブロ』に代表されるヒットは、従来のような「単体のゲーム」がヒットしているのではなくて、「ネットワークゲーム」という新しいジャンルができつつあることを感じさせるヒットの仕方なわけ。

じゃあ、これが家庭用ゲーム機でできればさぞかし楽しいだろう……と誰だって思うだろうけれど、実は家庭用となると大きな障害がたくさん登場する。

中でも大きいのが「プレイするための環境」の違い。インターネットに接続されているハードウエアの大半はパソコン、それも高解像度のグラフィックや他の様々な装備を持っていることが前提となっている。

この環境は家庭用マシンにはないが、この環境を用意できないと「パソコンのプレイヤーと同じプレイ環境」にならない。つまりパソコンのプレイヤーにまじってプレイはできないわけだ。そこで、解決策を考えてみる。

●その１：家庭用のマシンでできる範囲内の（つまりそっくりに移植できる）ソフトを移植する。これがどう考えても、一番いいわけだが、実は問題だらけ。というのもネットワークゲームが動いているパソコンの性能は家庭用ゲーム機に比べてかなり高く、メモリの容量などの問題で家庭用マシンに移植するのは難しい…ってものばかりなわけ。つまり、この方法はちょっと使えそうにもない（まあ、一部のソフトぐらいは移植できそうだけど）。

●その２：家庭用マシンを大幅に拡張する強力なハードウエア（いわばネットワークアダプタ）を追加する。簡単にいえばマシンをバージョンアップしてしまおう…というわけだ。これは当然、大きな出費が必要になるし、それに誰もが買うとは思えないし、それを販売メーカーがサポートしなければならないことを考えるととても現実的な案ではなさそう。

●その３：これが最も現実的な方法だと思われるが、家庭用ゲーム機には、グラフィックや文字、キャラクタのデータなど一部のデータだけを載せるようにして、残りの「通信対戦に必要なデータは接続した先のコンピュータに保持する」って方法。つまり、家庭用ゲーム機はゲーム画面の表示などに徹してもらって、ネットワークの向こうにある大きなサーバー（と呼ばれるマシン）に残りの部分を補助してもらおうって方法だ。これなら、少なくとも家庭用ゲームマシンでネットワークゲームをプレイすることが可能になるわけだ（たぶん、電話代以外にサーバー使用料がかかるだろうけど、それほど高くならない可能性はある）。

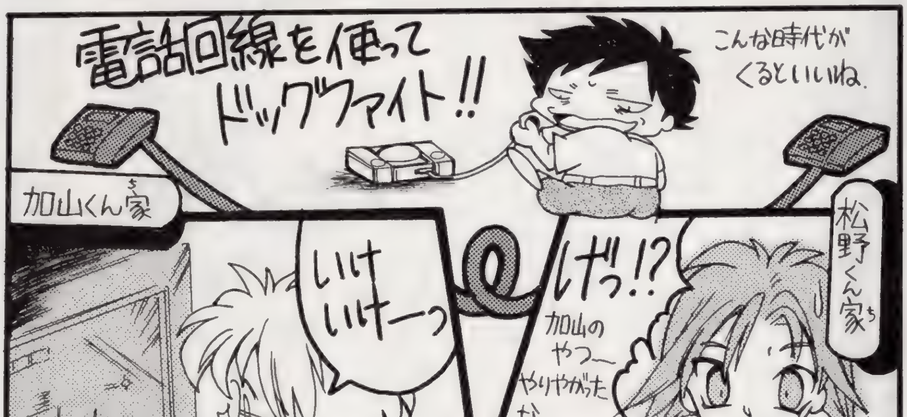
さて、この最後の最も現実的な方法の最大の問題点はなにかというと、それは通信速度。パソコンなら「少々のデータ」をもらえば、あとは自分で処理できるけど、第３の方法は「サーバー→ゲームマシン」の間にかなりの速度で情報を流さないと処理できないことになってしまう。で、その速度を決定的に上げるためには、従来はＩＳＤＮにでもするしかなかったので、もう家庭用マシンで手に負える範疇(はんちゅう)ではないと思っていたのだが…最近、それが解決する兆しが見えてきている。

それが「ＡＤＳＬ技術」というもの。この技術を使うと「家庭用マシン→サーバー」方向で最大２Mbps（従来の回線の最高速度の数十倍）、「サーバー→家庭用マシン」の方向では、最大８Mbpsを出せるというすごい技術なのだ。これは現在普及が進んでいるＩＳＤＮ（最大で128Kbps）よりも相当速いし、しかも、この規格のモデムは、速度のワリに安いというメリットがあり、ある程度の時間が経てば、家庭用マシンにも載せられそうなのだ。

つまり、一番の問題点だったデータの転送速度の問題点を解決できて、なおかつパソコンと同じ環境を用意することなく、ソフトをプレイすることが不可能ではないモデムが登場するわけだ。と言って、家庭用ゲームマシンでパソコンのプレイヤーといっしょに『ディアブロ』などをプレイできる日が来るとは限らないし、それを実現するためにはサーバーの問題など高い山はたくさんある。

だけど、インターネットを使ったネットワークゲームの流れは非常に大きいし、仮にＰＳで実現されることがなくても、次のＰＳでは、それが実現する可能性は非常に高いのではないかと思うのだ。

と、書き終えたところで、僕は『ＸウイングＶＳタイファイター』の対戦相手を探しにインターネットに行くことにしよう。



イラスト／あいざひろし

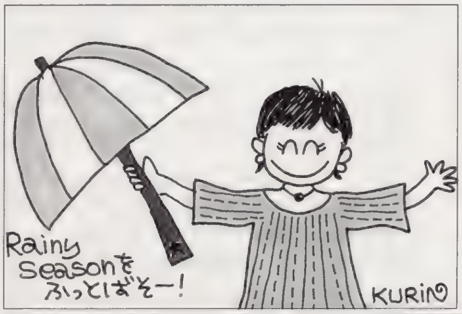
よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール 『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧならＯＫ！　もうバッチリらしいです。

★50号記念。私のゲームへの思い・いろいろ

約一カ月に渡る長期取材ロケからやっと帰京しました。そしてこの仕事の合間にラジオの新番組がスタートし、週末は近畿と東京を行ったり来たりの目まぐるしい生活でした。

では、さっそくロケレポート第２弾「近畿編」をお届けします。日曜日の夕刻、ツタのからまる甲子園球場で阪神×巨人戦を観戦。阪神が３連勝しているときだったので、スッゴイ盛り上がっていました。私は、どこのファンということもないので、すぐに〝にわか阪神ファン〟になって熱い声援を送っちゃいましたよ。ウワサには聞いていましたが、阪神ファンの熱狂ぶりには驚き！　両手にメガホンを握りしめ、お揃いのハッピに鉢巻き姿。私も思わず近くにいた熱狂的ファンの中年のご夫婦にメガホンを借りて、写真を撮ってもらっちゃいました。７回に行われる風船飛ばし、熱唱する六甲おろしなど、本当に楽しかったです。コンサートみたいだったぁ。それから神戸のチャイナタウン、南京町にも行きました。端から端まで300メートルほどで、横浜の中華街とは雰囲気もスケールも違いますね。でも、露店のギョウザや、豚の角煮と高菜を中国パンにはさんで食べる刈包（クワパオ）がおいしかったぁ。長蛇の列で大人気のプチ豚まんやシュークリームなど……本当また行きたいわ！　こんなに長〜い取材ロケは初めてだったけれど、いろんな人、いろんなものに出会えてとても楽しかったです。



イラスト／よしきくりん

さて、ＤＰＳもめでたく50号を迎えましたね。そこでゲームについて一言。…実は自分が『ときめきメモリアル』の仕事をするまではゲームにはうとかったぁ。それに、このコラムを始めるまではＰＳにも触ったこともなかったぁ。でも今や、仕事先や友だちの間でゲームの話となると……目がギラギラと輝き「『ＦＦ』どこまで進んだ？」「ウラワザ知ってる？」……なんてゲーム談義に花が咲いている今日この頃。どんどん世に出ていくゲームたち……「こりゃおもしろいやん」というものもあれば、「サギやないか」と叫んでしまう（しばらく関西圏にいたので）ものまで…すべてをレポートすることは難しいですが、これからも私なりの感性と未熟な腕前（？）でいろいろなゲームに挑戦していきます。「こんなゲームがおもしろいよ」などの情報があったら教えてくださいな。今回は、50号記念ということでゲームについて語ってみました。

関東地方は、いよいよ梅雨入りです。雨の日も楽しく過ごせるようにと色鮮やかな黄色とオレンジの傘購入。気分もウ・キ・ウ・キ!!

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

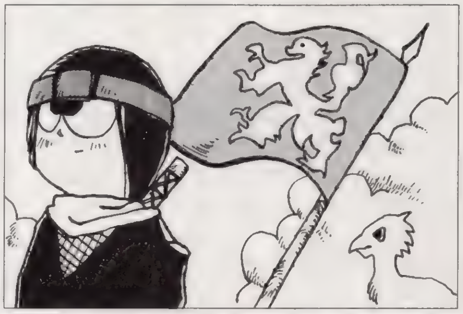
林田篤 プロフィール たまに電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険なゲーム絵描き。最近は「ＦＦＴ」一色。「プリンセスメーカー」と「バイオハザード」はあとらしい。

★獅子戦争勃発！ 人は死してなにを残す

社販で買い損ねて、早２年(たぶん)。ついに僕もソニー製の計算機(すなわちＰＳ)を購入しました。目的はもちろん『ＦＦＴ』、獅子戦争に参加するためです。ソフト発売日に本体が売ってないとかなりイヤなので、一足先に購入。先に制空権を確保するため(？)、『エースコンバット２』とアナログコントローラも買い、毎夜ヘッドホンをしながらヘッドオン(注：敵機と向かい合った状態)してます。撃墜された回数がカウントされてるのにもかかわらず、敵の空母に着艦を試みるのはかなり楽しいです。ほかには友人に「『スタグラ』もよいけど、『トバル２』もすごくよくデキてる。腕を上げたときとか、いい感じに処理されているぞ」とかいわれると、なるほどなと思うのですが、色変えで「まっぱだか！」とか「綾波♡」にされているかとを思うと……いや、それもまたよし、という感じですか。十人十色。諸行無常。

さて、本題の「ＦＦＴ」ですが、これを書いている時点では、発売されていないし、編集部でも遊んでいません(当然)。それどころか自分で規制を作り、発売まで１カ月をきったあたりからは、ゲーム雑誌でも「ＦＦＴ」の記事は見ないようにしています(笑)。「ファミ通」は、ヤバいと思っていたら、一番ヤバかったのは「週刊少年ジャンプ」だったらしく、毎週買ってる友人が「かなりキケン」と警告してくれました（ゲーム情報誌に書いてよいのだろうか？）。とかなんとかいいながらも、グッズ系に弱い僕はデジキューブの「キャラクターカードブック」を購入して、「こりゃ保存用と２冊いるな」とかホザいていたりするのですが。仲間内でも「ゲームを遊ぶまでストーリーについてはシャットアウト」が基本、人間レベルで「記事はすべて目を通している」「記事は読んでいないが、カードブックは買った」「情報を遮断しているし、聞きたくもない」などの分類がされ、それにあわせて会話が行われます。どうしても話をガマンできない場合は「エヴァンゲリオン」で培われた「深読み」のアビリティを使って、「あの広告は、松野さんじゃないよね」とか「いや、広報から会社の方針に従ってくださいと言われたのかも？」など、ダメな会話(しかも失礼)が飛び交っています(笑)。

なにはともあれ、通常の勤務・生活に影響が出そうな人間は、僕の仲間でもざっと20人くらいはいるので、すごいソフトであることには間違いないでしょう。この期待、最近少ないだけに大切です。


イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール
ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

★なぜ露店では「たまごっち」を売ってるの?

梅雨に入ったという宣言があったとたんに、天気のよい日が続くようになりました。天気にかぎらず最近の世の中は、どうもなかなか物事が順調にいかないことが多いようですね。

さて、秋葉原の路上ではいろいろな商売をしている人たちがいます。海賊版のコピーソフトのようなアブナイ系から時計や日常雑貨に至るまで、さまざまな物が売られています。

この間びっくりしたのは、路上に小さな段ボール箱を1つ置いて、中に正体不明のフロッピーを入れて販売している人を見たときです。インターネットなどで集めたエッチ画像を販売しているらしかったのですが、びっくりしたのは買っていく人がいたことです。それもちょっと見ている間に数人が買っていきました。だって、フロッピーには何が入っているのかわからないんですよ。ファイルを開こうとしたら何も入っていなかったっていっても、文句つけられる筋合いではないですしね。宅配の裏ビデオのほうが、よっぽど確率高いと思うんですが。何も入っていなかったらまだラッキーで、最悪の場合は強烈なウイルスが入っていたりというケースも考えられますしね。最近はハードに致命的なダメージを与えるウイルスもあるとかで、出所不明のフロッピーを自分のパソコンにセットできる人って、度胸があるというか、恐いものしらずというか……。

最近は外人さんの露天商もよく見かけます。以前、路上で商売している外人さんをヤクザ屋さん系の方々が取り囲んでいる場面に出会ったことがありました。数人いたヤクザ屋さん系のお兄ィさんの中に、わりと普通のスーツを着たインテリ風の人がいて、なにやらその外人さんに話しかけているのです。ちょっと近寄って聞いてみると「ヒア、イズ、アワテリトリィ。ユー、マスト、ペイ、マニィ」と、たどたどしい英語で話しているではありませんか。たぶん「ここは俺たちの縄張りだ。ショバ代払え」って言いたかったと思うのですが、全然通じていなかったようです。まあ、相手が相手なのでその場で笑うワケにもいかず、がまんするのにとても苦しみました。ヤクザ屋さんも国際化の時代ですから、大変ですよね。

こういった露天販売で最近目につくのが、「たまごっち」です。だいたい1万5千円くらいという法外な値段をつけて売っています。おもちゃ屋さんでは予約さえ受けてくれないのに、なんでこういったところでは売っているんだろうと、TVなどでも話題になっていますね。今回はこの流通の仕組みについて、ちょっとお話しましょう。

玩具は大きく分類すると定番商品と季節商品、そして流行商品の3つに分けられます。定番商品というのはその名の通り玩具としてはベーシックなジャンルです。「レゴ」に代表される積み木やブロック、「せんせい」に代表される知育玩具、「リカちゃん」のような着せかえ人形など、いつの時代でも変わらない需要がある商品です。これらは商品としての寿命がとても長いのが特徴です。そして夏の花火や水鉄砲、プール用品等に代表されるのが季節商品です。これもシーズンが過ぎてしまったら、また来年売ればいいので商品の寿命はそんなに心配する必要はありません。

ところがやっかいなのは流行商品です。TVのヒーロー物のキャラクター商品などは、その番組が終わってしまえば絶対といっていいほど売れません。もっと恐いのは一発タイプの流行商品です。「スライム」や「猫にゃん棒」といった何に使えるのかわからないような物から、「ルービックキューブ」といった社会現象と呼ばれるクラスの物までさまざまな流行商品が登場しました。当然「たまごっち」もこのジャンルに入ります。このジャンルの商品の特徴は、話題に上っているときは品薄でニセ物が登場したりしますが、品物が潤沢になる頃には人気がなくなって、あっという間に商品がダブついてしまう点です。

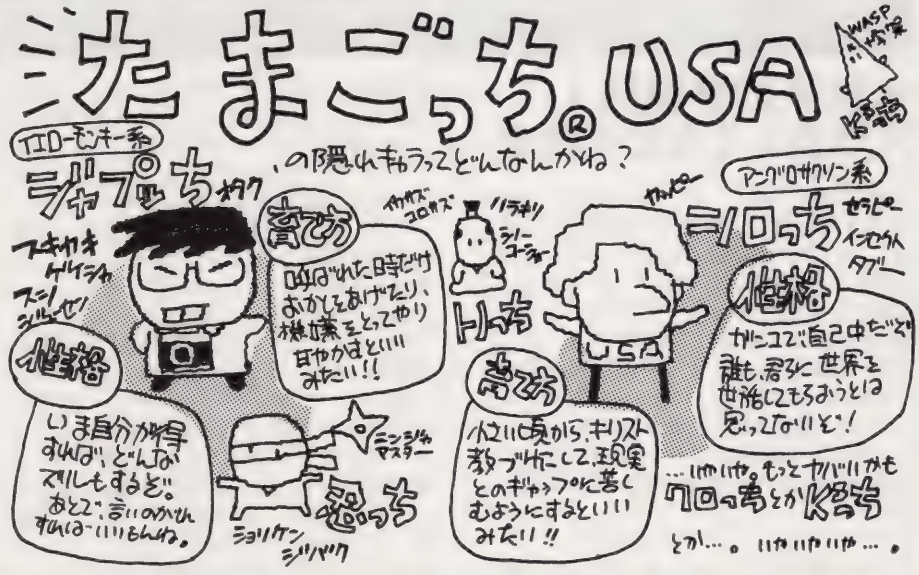
売れなくなった商品はどうなるのでしょうか。当然処分の対象となります。こうした商品はお店だけでなく、問屋、メーカーといった流通の全段階にあふれることになります。人気が高くてバックオーダーの多かった商品ほど反動も大きいのです。玩具は基本的に、「買い取り」商品であって、メーカーが返品を受けるという商慣習はありませんから、流通の各段階が自腹で処分するのが原則となっています。だいたい定価の2～3割程度、場合によってはもっと安い価格で処分しなければならないのです。

こういった商材を引き受けるのがバッタ屋と呼ばれる特価品専門流通で、普通では売れなくなった商品をパチンコや露店のゲームでの景品や、バーゲン用の特価品として販売するのです。ほら、つながりが見えてきたでしょう?

こういった俗称バッタ屋ルートでは、持っていたら自分の店の経営を圧迫してしまう死に筋の商品を現金化してくれると共に、ときには利幅の大きい特価商材を手配してくれるので、表のルートとはギブアンドテイクの関係にあるのです。ヒット商品だからといって締め出すことはできませんし、資金力もあるのでかなりまとまった数の調達も可能です。

また、高い値段をつけるとなかなか売れないので、いつでも在庫があるようにも見えますしね。

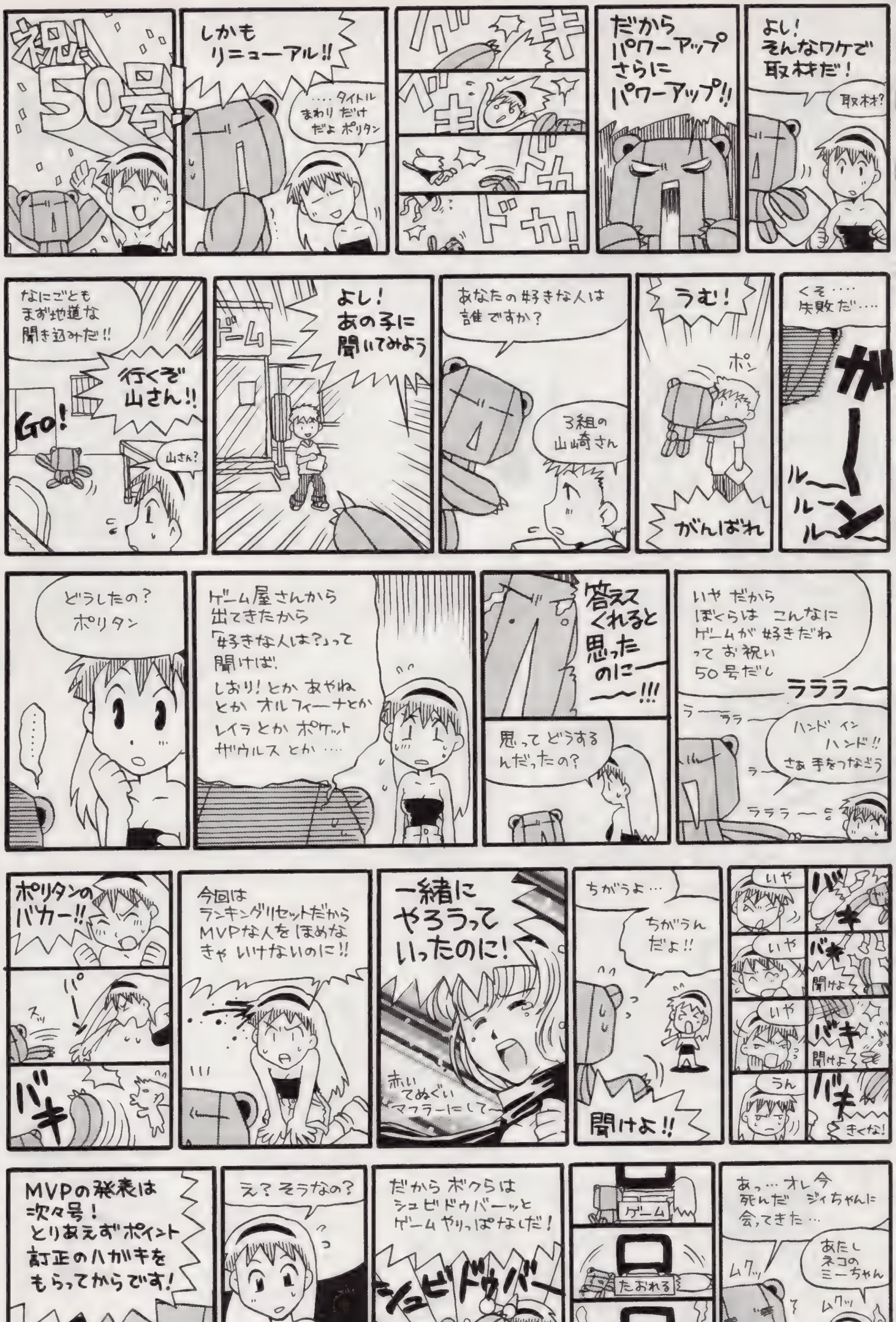
●1年くらい前に秋葉原で見かけた外人の人形売りが、横浜で商売しているのを見つけました。東京から1年かかって流れてきたんでしょうかねえ。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のためにがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

リッニューアル！　新しくなりましたです！　気分一新フル回転、新学期だと思ってガンバりましょぉー！　オー！　ってもうすぐ夏休み？　確かに。ソレはソレでよし。

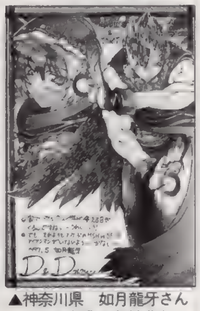
PSの奴隷はゲームが好きで好きで、今日もコントローラを持ったまま眠りにつく、シャイでガッツでスパイシーな、PS及びゲーム全般にボナパルトな貴方にお送りするPS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなネタでもOKです。自分のハガキが載るとステキですよ。

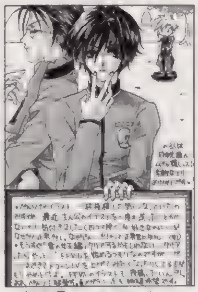
奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PS

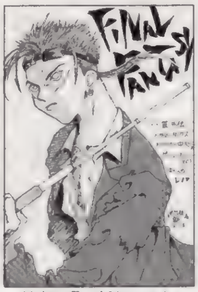
電撃プレイステーションの読者ページPSの奴隷という名前がついています。それはご存知ですね？　え？　ご存知ない。こりゃまた失礼……とはいきません。略して！「DPSど」！　パフパフ！　ベフベフ！　ゲーム天国な日本に咲いた一輪の花。それが「DPSど」なのです。11ページで大迫力、ゲームの話題満載、文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売専門誌最強！　ねっそんなワケでほら、ハガキを描きたくなってきたでしょう？　きっとね。そうでしょう？　だからみんなで楽しみましょう。らららら〜。え？　へん？　ダメ？

泣いても叫んでも！　あきらめな！　聞こえないぜ！

オラオラオラ！……なんてね。紳士同盟。ってわかんないって。って自分に突っ込むなって感じでしょうか？　フム。

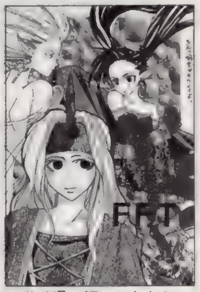

▲神奈川県　如月龍牙さん：RPG部分を超強化してほしいですよね。


▲新潟県　りるひなさん：無言のクラウドがかなり寂しそうです。



▲神奈川県　新なつほさん：外伝、システム流用で出ても怒られませんよね。

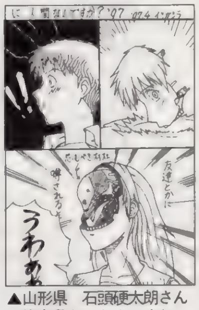
▲広島県　ひさほさん：本格的にやると、ボール大きくて怖いですよね。



▲茨城県　鍋つかささん：召喚士、かなり使えるジョブですよね。

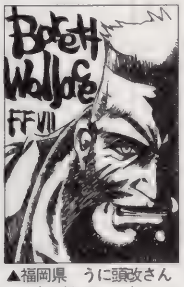
▲神奈川県　流離浪漫さん：黒魔道士は怪しすぎです。なぜみんなアレ（笑）。

▲千葉県　コン・チャイ子さん：耳がありません。やはりあの黒耳がないと。



▲山形県　石頭硬太朗さん：拘束具だったんですね。なかなか良くできてます。

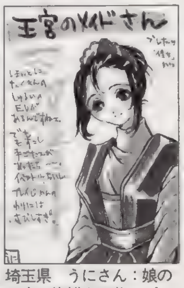
▲北海道　藤崎啓さん：バイオレンスと彼女の露出度が気になります。



▲福岡県　うに頭改さん：人気があるのかないのか……バレットさん。

▲東京都　ニカワさん：主人公の容姿は賛否両論ありますよね。

▲東京都　清和日和子さん：男女混合パーティは楽しそうです。



埼玉県　うにさん：娘の反応の複雑さは他のゲームじゃ味わえません。

▲東京都　祥人さん：(偽)すぎです。トホホ。システム＆グラフィックは超一級ですよね。本当に。

▲北海道　哀原斑さん：マリアでプレイしたかったです。すごく。

▲北海道　鈴城芹さん：ですよねぇ。もう少し早くても……。

▲東京都　伊藤深海さん：期待深まってます。可愛いですよね、キャラ。

▲東京都　ニカワさん：ヒゲ部に来いって感じでしょうか？

▲栃木県　長月わたりさん：さっさとアイテムまたは魔法で……。

▲埼玉県　くるぶしさん：いいオチです。一番我を忘れそうですから。

「友だちがいません。あ、いや、普通の友だちはいます。オレの欲しいのは奴隷友だちというかなんというか。ゲームやアニメの話ができる友だちっていうか(笑)。まあ、奴隷を読んで気を紛らわしてたんですけど、なんか、みなさんちゃんとその筋の友だちがいるみたいで……いいなぁ。どうすればオタクな友だちってできるんでしょう？」栃木県　長山シンタローさん：

友だちができるできないは……普通もオタクも運だと思うんです。まずは出会いがないと×じゃないですか。出会いを信じていろいろアクティブに行動する。……まるで恋愛講座のようですが、似たような感じでしょう(笑)。まあでも友だちは「作る」じゃなくて、「できる」モノ。コツコツと自分自身のレベルを上げていれば（例えばスゴクいい人であれば)、そのうちどうにかなるモノです。あまり深く考えないで、適当にガンバるのがいいと思われますが、どうでしょう？

「近所のカレー屋さんには、サラマンダという、とんでもなく辛いカレーがあります。一口食べると火をふくというよりも、痛いです。度胸試しとして楽しいので、家に遊びに来た友人は全員招待してます。まだ、初めてで全部食べられた人はいません」神奈川県　毎度ペコ子さん：

本当に辛い食べ物って、確かにイタイんですよね。食べている途中モーローとしてきて「何でこんなモノ食べてるんだろう?」って考えちゃうという(笑)。でも食べ過ぎには要注意。次の日、大きい方が熱いハズです。それこそ毎日激辛生活してると確実に「痔」になります。保証済みです(笑)。好きな人は気をつけましょう。

「女の子に泣かれました。いえ、別に恋人とかじゃなくて単なる友だちで、しかもオレは悪くないんです。が、涙に直面するとかなりダメージでかいですよね。ゲームと違って。もう仲直りしましたが、女の涙は武器、と言われるワケがよくわかりました。女の子にお願いです。あまり発動させないで下さい。男は自分が悪くなくても、かなり落ち込みます」福島県　マッドドックさん：

これはしょうがないです。きっと。統計的に見て女子よりも男子の方が腕力では優っているのですから……涙は女の子のモノなのです。

「ハムスターが子供を生みました。大変です。また里子に出さないと」愛媛県　ホンドブラスさん：

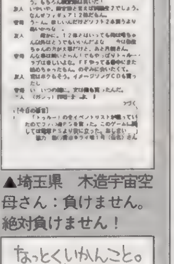
ねずみ系はバンバン増殖するから大変ですよねぇ。ハムスター（オス）は可愛いんですが、大人になるとムダにチン○ン大きくなるのがマイナスポイントです。くさいですしね……。

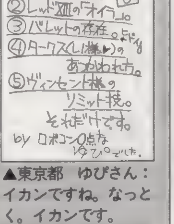
ロボコン0点な人

橋本行き快速

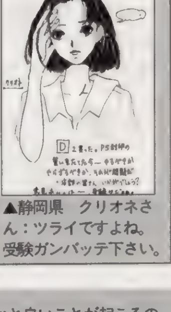
こんな所で問題提起しても無駄なんだけどさ。（ほ）

持っているPSソフト、100本達成まであと少しと騒いでいましたが、やはり上には上がいるようです。バイトのS君は、約200本所有しており、そのうち半数が未開封だそうです。参りました。彼にはロボコンの王様の称号を与えましょう。なんかその他の機種のソフトも（パソゲー含めて）かなりの数を持ってそうだけど。さて、ロボコンの王様も決定したところで、真剣にPSの奴隷について考えましょう。どうやらSSの方はどんどんユーザーがマニア化しているという問題を抱えているらしいが、PSでは逆にマニアが離れていくという問題を抱えております。これはつまりPSの奴隷（＝マニアックなユーザー）が減少しているということに他なりません。これは、結構問題です。でも、どうせここで何言っても無駄そうなのでやめました。コアなPSユーザーに明日はないのかもね。と、急なリテイクでいい加減な終わり方になったところで、隣で書かれている桂木綾音の件について。前回桂木綾音がソロデビューしたら見限ると書いたけど、実はジョークです。いや、あんまり急なんでまだ心構えが…。とりあえず、まぁ、よし。


▲埼玉県　木造宇宙空母さん：負けません。絶対負けません！



▲東京都　ゆぴさん：イカンですね。なっとく。イカンです。


▲静岡県　クリオネさん：ツライですよね。受験ガンバッテ下さい。

かなりうざったい。今は音消しして楽しんでます。次に「TO HEART」なんですが、リーフ特有の毒々しさがすっかりなくなって、いい感じの恋愛AVGに（もうすでにビジュアルノベルとはいえない）仕上がってます。ただ、キャラ作りやストーリーはすごくいいのに、Hシーンになったとたんに官能エロ小説のような文体になってしまうのがなんだかなぁって感じ。所詮エロゲーかって逆に醒めてしまうのは私だけ？　まぁエロゲーなんだけどさ。とにかくHに至るまでが健全かつ純愛なラブストーリー（しかもベタベタ）なんで、よけいギャップを感じてしまう。逆に言えば最初からHシーンは分離できるように作ってあるようにも思え、そのうちコンシューマで出そうな予感もします。だとすればSSですかね。意表を突いてFXで（健全版が）出てくれれば個人的には嬉しい。まぁPSでないことだけは確かだ。（続く　ほ）

愚か者め。マニアックなユーザーは……マニアックなゲームさえ発売されれば帰ってくるモノです。鮭（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。今号は決算なので、次の号からは全員0ポイントから。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

システムバッチリだよねぇ……「マリー」。これでイベントやEDがもう少しあれば……贅沢？（魔）

勝手にレビューコーナー：実はコレを書いているのは6月15日。6月購入予定だったソフトは全然買ってないです。ほとんどのソフトは今月27日に集中してますから、まだ発売されてないのです。つーわけで6月分のレビューは後回し。そのかわりと言うわけではないのですが、今月はたくさんパソゲーを買いましたので、そちらをレビューしていきたいと思います。まずは「妖女乱舞2」ですが、わりとしっかりしたRPGになっていて、思いのほか楽しめそうな感じです。システムに新しさはないんですが、いい感じで「古き良きRPG」という雰囲気をだしてます。まだ序盤なんですが、やり込んでみようかなって気がおきます。カリナって名前の可梨奈そっくりな女の子もいたりしますが、どうやら仲間にはならないようで残念。あと、とにかくよく喋るのですが、あまり上手くないうえにいちいちCDを読みにいくのが

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

業務連絡、業務連絡。保谷平但馬(仮名)様、桂木綾音はとっくにソロデビューしてます。でも、某ヒロインと違い「CV：菊池志穂」とあるので、良心は残ってそうです(笑)。(中)

以上、仲間由紀恵の主題歌CDも持っている、匿名希望の馬鹿者くんからのおハガキでした(ウソ)。

それはさておき、最近ひさびさにPSソフトをゲットしたよ。買ったのは「マリーのアトリエ」。プレイは購入半月後になったけど、期待以上に楽しめたな。何度もプレイできるほどのイベント量はなさそうだが、これはもう少しやらないと断言できんか。

ところでその「マリー」だけど、じつは5月23日の秋葉原はこれのせいで大変でした。どの店も販売即完売ってな感じで、昼にはほぼ全滅なくらい売れたからね。俺もテレカとかの特典目当てで午前10時には某店に行ったのに、俺が買ったのが最後の１本だもんな。それと当日はHゲーの巨玉「TO HEART」の発売日でもあって、これも特典のポスター付きで買おうとしたのにすでになし。この日は午前９時開店だったけど、１時間でアウトとは……。「マリー」といい「TO HERAT」といい、秋葉原は怖い街だと思い知らされた１日だった(笑)。

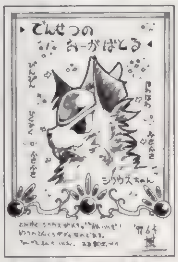
それにしても秋葉原の店には、最近特に特典を付けるところが多くなった。「マリー」もコンビニで予約するよりイイものもらえたし。俺、PSソフトは一時期地元で買ってたけど、最近は特典ほしさにまた秋葉原に並ぶようになったもんな。PS関係の流通システムに対抗するためか、はたまた小売店の販売競争が激化してるのか。まあ、どっちにせよ買う方が得するようになるのは、ええこっちゃね。

▲埼玉県　古狼さん：見知らぬ人との対戦。わくわくしましたよね。

▲広島県　ＤＤＴさん：なんというか……どこかで見た感じです。

▲神奈川県　海座せにょさん：ステキです。心掴まれて夏。

▲茨城県　阿綺羅さん：激しすぎますって……いくらなんでも（笑）。

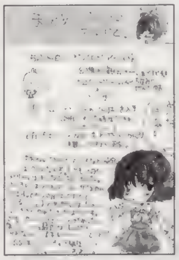

▲長野県　夜月要さん：ひくひくとか……良さそうです。触りたい？

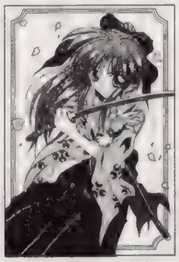
▲千葉県　彩軌彼方さん：大変ですよねぇ。時間かかりますから。かなり。

▲静岡県　椎名奈々さん：多分やります。Ｄ３でクイズはさらに難しく！

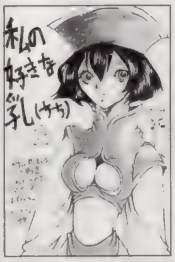
▲千葉県　秋本一樹さん：冒険どきどきわくわくって感じでしょうか？

▲秋田県　蒼ノ助さん：頭悪そうでいいですよね（笑）。あのセリフ。


▲福岡県　とりおさん：そして「サガ・Ｆ」に続くわけですね。

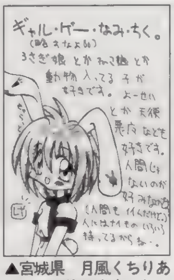

▲神奈川県　文月蒼菜さん：『サクラ』移植されませんかねぇ……。

▲群馬県　立花ありなさん：普通の人でもいけますよね。文句いいながら。



▲石川県　バラ族さん：ボリュームある半乳は確かにＨです。

▲埼玉県　清和日和子さん：可愛いですよ。かなり。良くできてます。

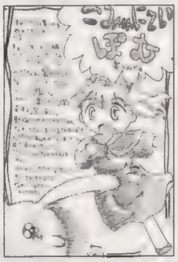


▲宮城県　月風くちりあさん：種族は大事でしょう。やっぱり。

▲滋賀県　ごぢうりさん：男女問わず裸体は難しいですよね。

▲大阪府　壬まどらさん：Ｔシャツに汗はかなりステキです。

▲福岡県　一本でも人参さん：性格キツイめの娘はギャップがステキです。


▲埼玉県　みほさん：ガンバッテください。その分いいことありますよ。

▲埼玉県　眠るカバさん：確かに頭良すぎですよね。推理推理。

▲北海道　香月りんさん：ぴかちゅ、召喚できれば強そうですよね。

▲埼玉県　矢渡さん：ゆひ……寝相悪そうですよね。デロデロで寝そう。

◀山口県　パグ12匹さん：文化祭の準備活動のような雰囲気がなかなかですよね。素人が少しずつ強くなっていくのがわかるっていうか……。今度は男女混合感が強いのも○です。

◀愛知県　シャボネットさん：もごもごもごもご……セフィロスってばなに食べてたんでしょうね。ひょっとして幼い頃から食事を取ってなかったとかなんですかねぇ。

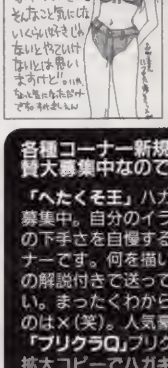
▶大阪府　タカハシチュンさん：パーティ内の打ち合わせはいつまでも終わらない感じです。みんなワガママ言ってそうですよねぇ……。やっぱりリーダーが大事？

まんが／風上旬（なんで仮面付いてるんでしょうねぇ……欲しいのか？　みんな。それ）

★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターの食事ってどんな感じです？」北海道　増野真一路さん：

うききさんは万世王と呼ばれているだけあって、ほとんど毎日「肉の万世」のハンバーグでも大丈夫みたいです。それ以外の人も、コンビニ、ファーストフードが主食です。大抵が外食です。



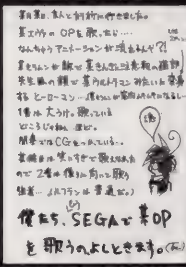
◀神奈川県　ちゃたろうさん：好きです。大丈夫なもんです。飽きないんですよね。かなり。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気薄。

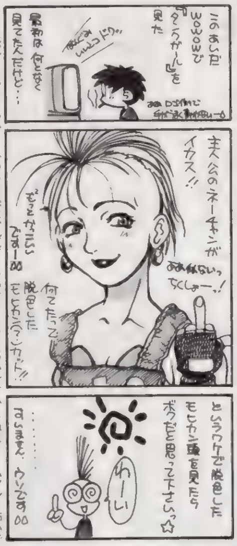
「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」ひっそりと超募集中（笑）。



▲神奈川県　有久翼さん：大事ですよね、映像。

(ち) のアニメ話〜「エヴァ」の映画、もうすぐですね。今年の夏は、ほかに「スレイヤーズ／天地無用」もあるし、「もののけ姫」もあるし、全部観るとなると大変ですね。「エヴァ」はちょっとネタバラシ情報も耳に入ってしまいました。巨大な……が、うなぎの中から……とかとか。今私は、この話をだれかれ構わず言いたくて仕方がありません。いやいや困ったもんです。話したら殺されちゃうし。まぁでも「エヴァ」の影響・効果は大きかったですよね。まぁ影響を受けて、本気の作品を世に出してくれれば嬉しいんですけれどね。

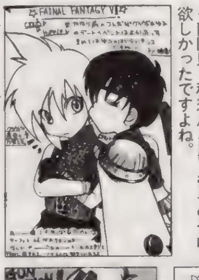


まんが／さいとうつかさ（あちら系は、デザインいけてるモノ多いですからねぇ……ハマルと怖いですよ）・イラスト／NDO

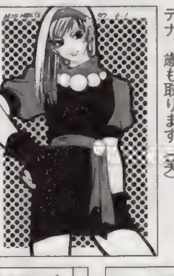
ランキング発表

575:矢渡
545:祥人
515:ごぢうり
470:雨宮五月
470:TERA
410:田中将司
405:楠本由貴恵
395:りるひな
340:湖山たみ
335:多奈竜
310:貞雅
300:のぶすけ
290:まいまい
285:椎名奈々
265:一郎あきら
260:288
255:児玉啓太
250:TOMY
245:鳥
245:小泉英夫
240:いずみ17
230:ちゃたろう
225:成瀬祥雄

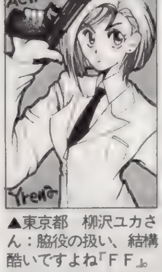
●220:安倍茂樹、唯津美影、●205:DDT、●200:伊藤深海、ジョリ谷ピンタ、鈴城芹、●195:蒼月、市藤にたか、tke、●190:うに、まみこ、●185:木村吉伸、乃亜、幻夕貴、●180:青い優、清和日和子、バラ族、●175:砂之介、toriko、●170:けどこの、谷川蛍雪、ベンジャミン、●165:佳月ひろ、炭素分子、望州あゆら、桃亀イリヒ、ゆきの、●160:おさP、眠るカバ、●155:植田智博、鵜堂ジン江、寛智也、寿花丸、●150:ズバットPS、月子、ヘルカオス、よしかづ、●145:秋本一樹、毛の露、●140:伊藤勇太、苦紗美丸、高橋智子、辻槻景太、●135:オーラちから、艶山車、長井みちる、はせぶー、風水りあ、●130:稲村かほる、うに頭改、柏田秀紀、にゃんにゃんとやら、●125:海座せにょ、貴沙羅ゆう、●120:庵屋、小栗徹也初号機、北原健光、此土、つくば山、猫田・W●115:樹塚ともかお、彩軌彼方、GRU、宮本順



◀静岡県　秋須川さん：後半の分岐欲しかったですよね。

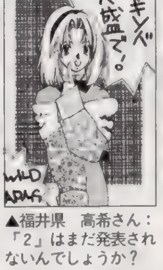

◀大阪府　成瀬祥雄さん：大人なアテナ。歳も取ります（笑）。

◀岡山県　のぶすけさん：新必殺技とか見たかったんですが……。



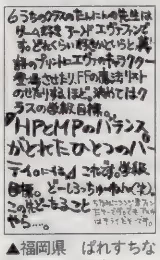
▲東京都　柳沢ユカさん：脇役の扱い、結構酷いですよね「FF」。

▲愛知県　北原健光さん：ありがとうございます。ドシン。



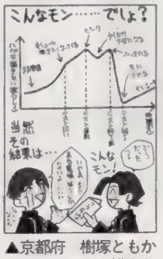
▲福井県　高希さん：「2」はまだ発表されないんでしょうか？

▲千葉県　秋野山かゆさん：祈ると願いは叶うハズなのに……。

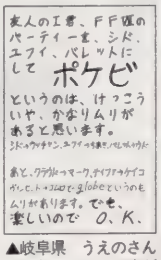


▲福岡県　ぱれすちなさん：いいですねぇ。そんな先生。

▲神奈川県　おれんぢさん：何かがあったんですよ。中学生。



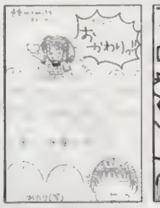
▲京都府　樹塚ともかおさん：ハガキ描きたい度は試験と反比例。



▲岐阜県　うえのさん：かなりムチャですがOKでしょう。

◀大阪府　壬まどらさん：地道にレベルアップ。ソレしかないようです。

▲富山県　いわきゆーしさん：あまりにはまりすぎ。



▲高知県　キューティーさん：わかりやすい人っています。

▲千葉県　ゆかちんのママさん：……あまりにバレット（笑）。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは7月4日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。秘密が眠るロートバランの塔の地下には語りかけてくる謎の光が……。正体は大陸前文明の、情報管理システム＝キューだった。ローディンの村を滅ぼした騎士団との戦いを避け、ボクら3人（2人と？）は転移の呪文で、大陸最西部のオアシスに跳んだが……。

「こうしよう。とりあえず、旅に出よう。あてもなくただ、冒険者として」

焚き火がボクラを照らしている。話し声が闇に消えていく。

「ボクが家を出たときと同じに。きっとさぁ、何かあると思うんだよなぁ。ボクなんてさ、この前まではレベルとんでもなく低かったワケじゃない？　パーティのお荷物だったし。それがさ、キミと出会って、なんか魔法が封印された森で魔法が使えるような力を手に入れて、有名な騎士団と戦って、伝説の塔の地下で伝説のガーディアンを倒して……なんだかさ、イロイロありすぎてワケわからないモノ。なによりスゴイのは……ボクはまだ生きてるってことさ」

一気にしゃべったせいで、ノドがカラカラになる。奥から、キューが熱いレキュ茶の入ったカップを渡してくれた。

「今後一切……役に……立とうなんて思わなくていいよ。ボクは生きてるんだから。生きてる以上、今回のコトなんてスゴイ貴重な体験でしかないんだから。いくら自分で望んでも、なかなか経験できないよ」

ローディンは何も言わない。うつむいたまま、何か考えているみたいだった。

「だからさ、行こうよ。こういう静かで平和な生活もいいけどさ、こう、夜が静かだと……なんかイロイロ考えちゃうからさ。コレまでのこととかたくさん。だからさ、行こうよ」　京都府　ニキシキさん：

◀秋田県　市藤にたかさん：このお話、まだまだ続くのです！

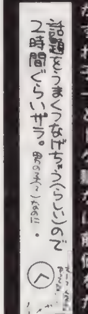
ハードの神様の大Σ

やったぁー！「こどちゃ」のLDボックスが発売決定！　うれしいよねぇ。うん、うん、うれしい、うれしい。小学生編1年分のボックスだからチョット高価ですが、買うっきゃないでしょ。いやぁ〜、今から9月が楽しみです。（犬）

……というウハウハな情報もあり、とてもご機嫌な（犬）ですが、ゲッソリするような出来事もちらほら。その最たるものが（さ）のノートパソコン購入事件！　（さ）は以前から、オレがオススメしていたノートパソコンを欲しがっていたんですが、彼のマネーパワーをもってしても買えないほど高価なモノで、「40万切ればねぇ……」などと喋りながら秋葉原を徘徊していたんです。ところが、なんと！　（さ）ってば、とあるショップで40万を切った現物を発見し、次の日に即買いしやがった。しかも、週末特価品という絶妙なタイミング。恐るべし（さ）の強運！　さらにその数日後、（魔）と（う）まで同じ機種を買っちまったときたら、（犬）くん爆沈。とどめは、（う）のノート買いに付き合った（さ）が、それまで使っていたノートの高価買い取りちらしを発見し、まんまと14万で売ったことでしょうかね。あ〜ぁ、ヤツ！はどこまで運のいいヤツなんだ（チッ！）。普段のおこないは悪いのに（詳細は次号で）。でもね、オレってお人好しだから、（さ）のノートのシステムを再構築してパワフルかつスッキリな環境にしちゃいました。もちろん、いろいろなソフトをインストールしてね。ちなみに（さ）のノートは、MMXの166MHz、メモリ96M、ハードディスク3G（FAT32で空き領域2.3G確保）、レゾリューションはXGA、IE4β版インストールetc……という、豪華絢爛なシステムです。まぁ、自分で買うのをあきらめたので、とりあえず無料で奉仕できるソフトと知恵を与えたつもりです。ありがたく思えよ（さ）。今の世の中、パソコンを使うためのサポートだけで儲かる時代なんだから。いっそのこと転職しようかなぁ〜なんてね。あ゛ぁ〜くやしいぞぉぉぉぉ（本音）。とりあえず、次のターゲットはTXチップセットの手ごろなノートかな？

★楽しいゲームライフ　S映像へのこだわり⑤★

初代PSにおいては、読者様さえその気になれば手軽にS映像でゲームが楽しめるわけですが、価格が落ちた2世代目以降のPSでは、お金がかかります。困ったことに、ミニ4ピンのS端子出力が省かれてしまったんですから。しかし、マルチアウト端子からは全映像信号が出力されているため、専用ケーブルを購入することにより望みの画質で楽しむことができる。でもね、この専用ケーブルが高いのよ。トホホなぐらいに。RGBケーブルの価格設定は、ケーブルの質、フェライトコアによるノイズ対策、購入者の少なさを考慮すれば納得できるんですが、なぜSケーブルも高いんです？　ソニーさん。確かにケーブルの素材は◎ですけど、購入価格が2千円前後もするというのはいかがなモンでしょう。本体価格が安いぶん、専用ケーブルの売上げによる利益を狙ってのことなんでしょうが、せめてSケーブルだけは千円少々で買える価格にしてほしいものです。もし「Sケーブルが高いから」という理由でビデオ映像に甘んじている読者さんがいるとすれば、自分は非常に悔しい限りです。ゲームによっては、映像の質でさらに楽しめるものもあるんですから。つづく。



◆今はこれだと思うのです◆

えへへ、新しいノートパソコン買っちゃいました。前々から欲しかった機種（PC-9821Nr166）なんですが、ちょっと前まで高すぎて手が出なかったんです。しかし、とある日の土曜日。「あ〜40万きってたら買うのになぁ」なんて思いながら秋葉原を歩いていたら、ありました、ありました。さっそく、次の日銀行へ行って買っちゃったワケです。それを知ったご存知の（う）と（魔）のペアが、まねっこして買ったんです。ちょっとくやしいかも……。あっそうそう、（犬）くんがキレイにパソコンを最適化してくれて（さ）は満足です。（犬）くんありがとネ。あとは、オイラがオススメしているOVAの「ジャングルジャングル」を買わせるだけだ……ウシシ。でも観たことないんで、「ジャングルジャングル」を観た人は、感想を送ってください。みんなで（犬）くんを説得しましょう。

さて、寝る間も惜しんで今ハマっているゲームは、パソコンのエロゲー「TO HEART」と「放課後マニア倶楽部」です。仕事でゲームやってると、名作とか大作よりも自分の欲望をかき立てるものじゃないとやる気が出ないんですよねぇ。

れでも聞いてガマン。最後に「ディアボリックルーン」なんだけど、パッケージの裏の画面写真と実際のゲーム画面が若干違う……のはいいとして、どうにも中途半端で、なんか開発途中バージョンを遊んでるような気が……。これ以上書くと問題になりそうなんでやめた　以上、すべてエロゲー（「EVE」のぞく）でした。他にも今話題の「ディアブロ」を買いました　現在はシングルプレイですが、いつかマルチプレイにも挑戦しようと思ってLANカード購入。社内LANの仲間入り。いやぁ、なかなか便利ですな、ネットワークって。（ほ）

▶なんで右が4行でこっちは2行……謎（魔）

「こどちゃ」のBOXは嬉しいよね。あ、でもオレパソコン買ったからお金ないや。自慢（魔）

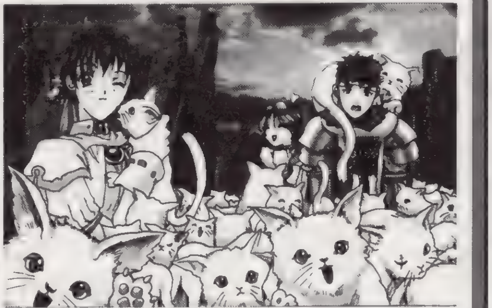
Hゲーやるんだね。MMXマシンで。うむ。（魔）

「マリーのアトリエ」の黒い妖精さん（月20Gのヤツ）。こいつの言動や行動がかなり楽しいのですが、（魔）に言わせると私に似ているそうです（ヒドイでちゅー。キー）。でも、床部の長老・ユカ先生に聞くと「いやいや、（魔）さんの方がそっくり」だそうです。私もそう思うのですが……。それにしても黒い妖精さん、あまりに楽しいので3人ばかり雇ってアトリエの中で遊ばせてます。私も妖精さんが欲しいですなぁ（代わりにちゃんと仕事してくれるやつ。仕事してくれない妖精さんはもう持ってます）。（う）

「うちの学校ではポラロイドカメラが流行ってます。クラスの約半数が持ってます(笑)。最初のうちは普通だったんですけど……なんだか最近、常識や倫理基準が甘くなってきている気がします。先生の車の屋根の上で足を上げたり、横断歩道で寝たり、女子がパンツに文字書いて、スカートめくって撮ったりとか。特にH系は命かかってないからか、安直にエスカレートしてます。男としては嬉しい反面、好きな娘にあっさりパンツ見せられると……他の野郎も見てるのに。複雑です。でも楽しいからいいか……いいのか？」千葉県　モロコシさん：

(前のページからの続き) さて、次に「EVE」です。といってもSSのではなくて、95版です。SSからの逆移植ということでHはないようです。SS版の評判は聞いていたので買ってみたのですが、どうにもサッパリ合いません。コマンド選択式のAVGってダメなんです。昔からそうで、長い間敬遠してたんだけど、久々にやってみたらやっぱりダメ。同じコマンド何度も選択して、すべてのメッセージを見ないと先に進めないAVGは、やってて胃が痛くなるんです。昔その手のエロゲーやってて胃痙攣起こしたことがあるほどですから、本格的にやばいのです。アレルギーみたいなもんでしょうか。とにかく最初の事務所の時点で投げ出してしまいました。次に新しいところで「ハイスクールテラストーリー」。取りあえず通常インストールで約130メガ、フルインストールで約250メガって時点でお手上げ。ノートパソコンは容量不足、デスクトップではメモリ不足で遊べません。よって遊んでないです。パソゲー買うときはスペックをよく確認しましょう。という教訓でした。まぁノートに入ってるエロゲー全部削除すれば遊べるけど、そこまでするのは面倒かなと。特典でCDがついてたのでそ

Nights of Nnights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度はムダに高いから、がんばってみてね！　(魔)

手軽に参加したい人は

HP　―
つよさ　―
かしこさ　―
すばやさ　―
こううん　―
全部値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他の採用ハガキは熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回の募集クエスト35は、ダーラオーシェスの剣と呼ばれるマジックアイテムの探索です。ダーラオーシェスの剣は、「剣」と呼ばれているものの、その実体は未だ謎に包まれた伝説のアイテムです。探索の場所となるラーバスの縦穴には数々の遺跡が発見されています。当然各遺跡にはマジックアイテムもどっさり……。その中から正確にダーラオーシェスの剣を見つけ出さなければいけません。今回は戦闘になる機会が少なそうなので、純粋にモノ探し能力の高い人がMVPに近そうです。選択は以下の3つ。①ダウジングロッド＋5、②魔法感知石、③俊足の指輪。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

締め切りは、次号（51号）発売日の7月11日（消印有効）。あて先は「DPSど35」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の53号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第51号　7月11日発売号（第47号発表＋第54号分募集）
第52号　7月25日発売号（第48号発表＋第55号分募集）
第54号　8月29日発売号（第49号発表＋第56号分募集）

次のページは45号募集分の発表

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

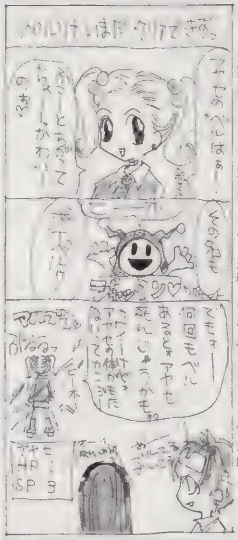
A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。

今回のあて先は「DPSど35」

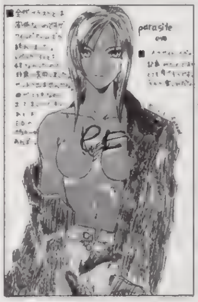
▲千葉県　S・風雅さん：個性が目立ちます。最初は下っ端ぽかったのに……。

▲宮城県　一郎あきらさん：宝条はもっと危なくても良かった気がします。

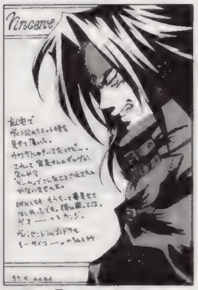

まんが／福岡県　とりお（命かけてます。連絡とれません）・イラスト／C次郎

▲三重県　桃亀イリヒさん：スゴイですよね。あのメンバーをまとめるのだから。

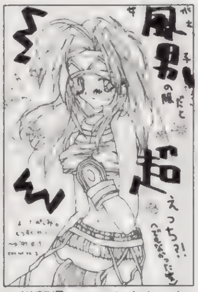
▲岡山県　樹宮匡平さん：結構難しいです。順番も戦略のうちですから。

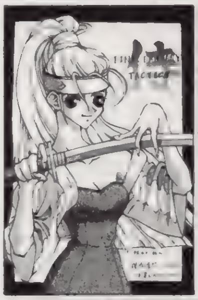


◀京都府　要さん：「パラサイトイブ」アクション性は低いらしいです。



▲岡山県　のぶすけさん：賛成意見はないですねぇ。アンバランスですし。


▲滋賀県　チハヤさん：もっと布が小さいはずです。それだとエッチ。

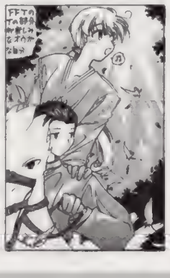

◀青森県　児玉啓太さん：お金大変です。限られた資源を大切に。

▲埼玉県　仲谷あるつさん：作るのも大変ですけど、読者様も大変ですよね。

▲北海道　こすずめきのさん：ちょっとだけ怖い気もします。注意しましょう。

▲千葉県　S・風雅さん：ストーリーは完璧に大河歴史ロマン。じっくり楽しめる「FFT」です。でもスグに「サガF」が……。

◀北海道　古川緋色さん：チョコボに乗れるのいいですよね。パーティに入れるならチョコボ。


◀北海道　ベンジャミンさん：もうプレイしましたよね。どんな感じでしょうか？

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。なんだかうらやましいのでした。でもみんなが常にカメラマンで、シャッターチャンスを狙ってたら……どんどん大胆になっちゃうのかもしれませんねぇ。慣れって怖い？

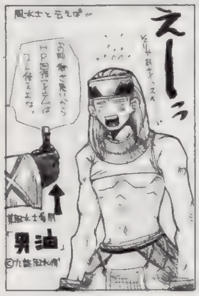
ど奴隷 DOREIKO PS

最近、石丸でビクターのＳテープ・ＸＺが安くなっていました。このテープ、画質も極上で個人的には好きなのですが、過去に買ったものの一部が品質面に問題があって最近は買ってなかったのですがね。ビデオテープの当たりハズレは難しいところです。保管環境でも変わりますしね。まぁ（ち）の経験から信頼しているのは、一流ブランドの中ではフジとマクセル（相対的に不良が少ないだけですが300本以上の購入経験による結論）。ＴＤＫとスコッチは却下（同じく経験による結論）。まぁ、マニアでなければ好きなブランドで問題はないです……。

かなめBOX

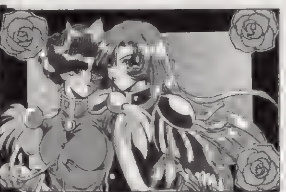
まんが／白虎かなめ（悪くないとは思います。が……根本的な部分がイマイチ……好きならいいんですが）

◀秋田県　市藤にたかさん：確かに違いますよね。おしとやかでないと……。



◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：顔がステキです。ナイっすね。

◀東京都　卯月渉さん：バランスはイロイロあるみたいですね。



▲東京都　伊藤深海さん：絶対運命……革命って何でしょ？

Nights of Knights

クエスト ナンバー32発表
45号募集分

今回のクエスト32は伝説の山フローランスガウズン（聖者の清らかなる魂の頂）でのマジックアイテム探索です。第三発掘現場で大量発生した猫型の魔物を掃討しつつ、その発生原因になったと思われるマジックアイテムを探索し発動を止める……激しい戦闘、ディープな探索。なかなか厳しいクエストだったみたいで、あっという間に勝負がついちゃいました。まあ、傾向としては本番は探索だったので、魔法使い系の職業の方が有利だったみたいです。

MVP

▲愛知県　悠城まどかさん：孫の孫？……って感じのキャラ設定はともかく（笑）、パラメータのバランスはなかなかいけてます。今回のクエストにはかなりいい感じで適応したようです。まあ、数値同じにして、再参加しても多分、同じ結果は出ないですけどね。選択とかも結構関係してくるし。それにしても……甘えられてもなぁ……オレラジイ？

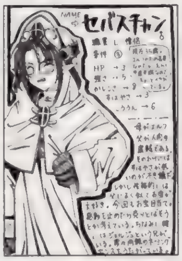
▲新潟県　りるひなさん：特別な力を持つ人は、生き方が希薄になってしまうみたいです。

◀神奈川県　愛丸さん：好奇心強いですね。その年頃は。

◀埼玉県　霞のMさん：復讐は……何も生み出さないのですが……。

の人のとんがったヤツね）はかなりキライ。個性なのかもしれないが、オレはヤダ。絵……現在活躍中のマンガ家さんの中でかなり上の方にランクするくらい上手いのに……。ワザとだよなぁ。やっぱり。その真意が判らないなぁ……。と、生理的にキライな部分がある。が、にも関わらず、このマンガは大好きである。泣ける。とにかく泣ける。虐められてきた、迫害されてきた、被害者としての気持ちというか何というか、チープでない真実が確かに作品に込められている。その迫力に負けて、今じゃ生理的にイヤだったとんがり顎も「まあ、いいかな……この お話が読めるなら」なんて思っちゃったりして。ソレくらい熱い。現在虐められてる人や虐めてる人、昔虐められていた人や虐めていた人はとりあえず全巻買え。そして読め。心に何かモヤモヤしたモノがあるなら、確実に力になってくれるハズ。あとは自分で考えるベシ（魔）

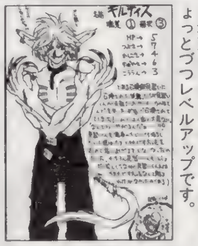
◀兵庫県　はおさん：それにしてもかたよりすぎでしょう（笑）。



◀東京都　樋口真さん：低いですね。まあ、もって生まれた才能ですし。

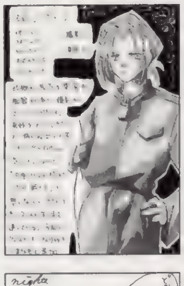
◀岡山県　のぶすけさん：ハガキ裏設定がこれまた渋くて◎です。

◀山梨県　藤井秋煌さん：人形のように殺すのね。



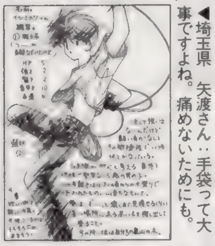
◀埼玉県　R・BOMBさん：ちょっとづつレベルアップですね。

◀千葉県　50STORMさん：いい息子さんなのですねぇ。

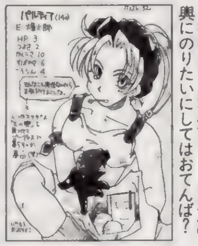


◀福岡県　櫻璃さん：自由気ままでいいかもしれません。やはり。

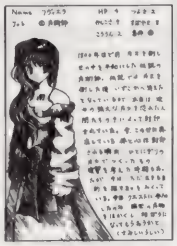
◀千葉県　秋本一樹さん：自称って言うのは一番信用できませんよね。



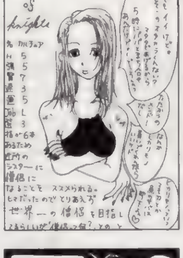
◀埼玉県　矢渡さん：手袋って大事ですよね。痛めないためにも。



◀神奈川県　海座せにょさん：玉の輿にのりたいにしてはおてんば？



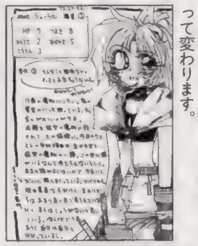
◀和歌山県　太一さん：強大な力は不幸な運命を……。



◀栃木県　庵屋さん：コギャル的な僧侶は……ちょっとイヤかもしれません。

◀埼玉県　仲谷あるつさん：拳法家って清廉なイメージありますよね。

◀愛媛県　甲斐つるぎさん：正統派、悪人退治の正義の味方。



◀奈良県　満月桜さん：過去によって変わります。

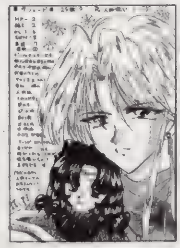
◀福岡県　さばとま菊里さん：イロイロ手品できそうです。

◀静岡県　青龍くるりんさん：心をつかむのが言霊使いですから。

◀東京都　けどこのさん：下品なのがカッコイイです。下ネタでGO！

◀広島県　神野ゆきさん：激しい衣装がカッコイイです。

◀東京都　伊藤深海さん：ご主人様捜しの旅なんでしょうか？



◀埼玉県　秋乃統弥さん：目からビームに口から火。たしかに。

◀神奈川県　有久翼さん：きれると止まらない人は、いつも後悔するんですよ。

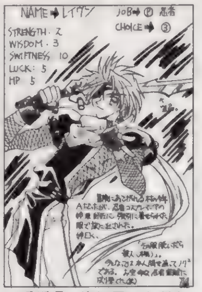
◀大阪府　MS鴉さん：猫は殺さずかわいがりに行くのですね？

ど奴隷 DOREIKO PS

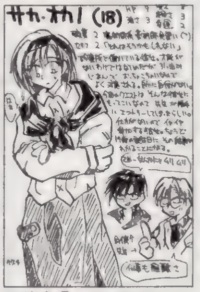
近所のレンタルショップでビデオを借りたですよ、4本。で、そのまま忘れてて、3日延滞してから慌てて返しに行った。延滞料3600円。借りるときはたしか1600円だったハズなのに。自業自得とはいえ、どうにも不条理な気がしてならない。合計で5200円の出費をした挙げ句、結局ビデオは見てない。なんだかくだらないことでお金を捨ててしまいました。忙しくてゆっくりビデオを見る暇なんかないときに限って、見たいビデオがあるのです。仕事のせいで延滞した場合、延滞料を経費で落とせないもんですかね。　（ほ）

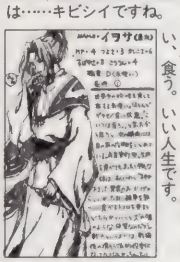
「FFT」をやりました。当然、仕事ですが楽しいです。1章でレベル99にしたりしてイロイロ実験しました。元々好きなんだよねぇ……戦闘。もしくはコツコツとしたレベル上げ。もういいだろうってくらい自キャラを強くしておいてドーッとシナリオを進める。まあ、でも「FFT」の場合はこちらが強くなると敵も強くなるよシステムなので、気が抜けないですけど。シナリオもなかなかいいしなぁ。貴族ってどんな考え方してたんだろう……なんて思ってしまいました。さ、もう一度、今度は仕事じゃなくてプレイしようかな。（魔）

オレの買う漫画さん：夏真っ盛り！　7月編：とりあえずオレが7月に買う予定のマンガなのです：天からトルテ2、欧華寮ウォーズ2、精霊使い4、上海丐人賊2、龍狼伝12、Jドリーム飛翔編7、オフィス北極星8、BE TAKUTOⅡ2、八雲立つ7、未来のうてな7、太郎14、MAJOR14、じゃじゃ馬グルーミン★UP!!……そんなもんかな。今月は少ないです。こんなに少ないと……またまとめ買いしちゃいそうだなぁ……。GS美神とか今日からオレは、湘南純愛組(現GTO)、特攻の拓、なんて途中まで（だいたい20巻くらいまで）持ってるしなぁ。続き買うの簡単そうだ。ダンドーも全巻買いそうだしなぁ……やばいなぁ。さて、そんなオレ様の今月のお薦めは「黒髪のキャプチュード」（見田竜介・角川書店）。現在6巻まで発売中。実はオレ正直言って、この人の顎の線の描き方（あのねぇキャプとか、主役級


▲愛媛県　海松屋いさぎさん：村の少年Aにこの格好は……キビシイですね。

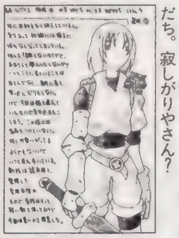
▲千葉県　にんじんさん：胸はなくても心は錦。気にしてるんでしょうか？

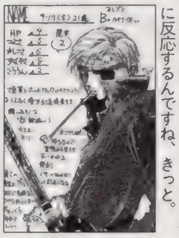

▲徳島県　183cmさん：同僚は実は彼女が好きで…って感じです。

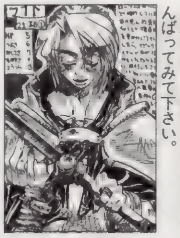

◀秋田県　きさらさん：食うと思い、食う。いい人生です。

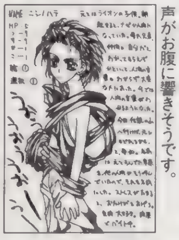
◀秋田県　市藤にたかさん：女忍者はやはり足？

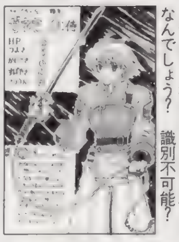
◀愛知県　ささめさん：コパンダ5匹は養うのも大変です。

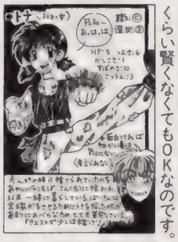

◀大阪府　雨宮五月さん：猫が友だち。寂しがりやさん？

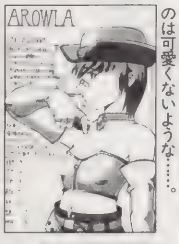

◀神奈川県　海月くらげさん：毛に反応するんですね、きっと。

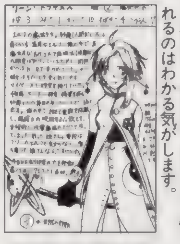

◀群馬県　おぼかたしのさん：がんばってみて下さい。

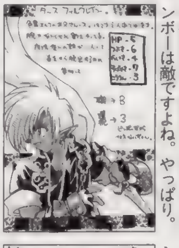

◀埼玉県　眠るカバさん：うなり声がお腹に響きそうです。


◀千葉県　秘色さん：なぜ尾っぽなんでしょう？　識別不可能？


◀神奈川県　愛丸さん：ちょっとくらい賢くなくてもOKなのです。


◀愛媛県　tkeさん：プチ殺すのは可愛くないよ…


◀秋田県　めたむぅさん：力に惚れるのはわかる気がします。


◀神奈川県　走馬あづみさん：ビンボーは敵ですよね。やっぱり。

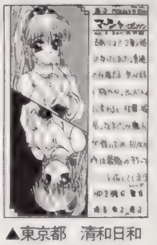
◀東京都　松崎要さん：ボロから見える太股が……涙。

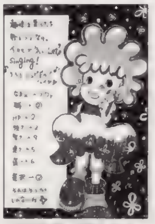
◀北海道　卑俗雪さん：呪いは解けません。報われるまで。

◀岩手県　石田知広さん：無敵ならばお尋ね者でもOKです。

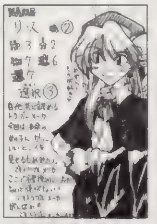
▲神奈川県　G・おいらさん：ペタペタ。

▲北海道　鈴城芹さん：夜目立ちます。


▲東京都　清和日和子さん：残酷度も増。

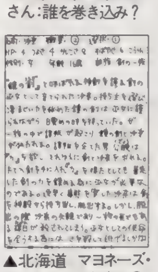

▲岩手県　草くじらさん：ピース。

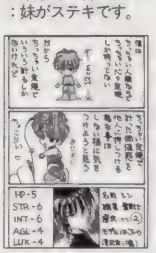
▲熊本県　うにゃさん：父が……トホホ。


▲神奈川県　あたみさん：誰を巻き込み？

▲東京都　祥人さん：妹がステキです。

▲北海道　さくらまゆきさん：猫耳＋耳。


▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：文字も○。


▲愛知県　北原健光さん：いい感じです。

▲北海道　古川緋色さん：持てます？

▲大阪府　筧智也さん：腰が○です。

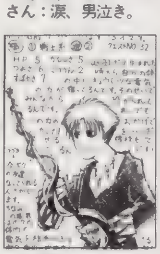
▲岡山県　羽倉篤史さん：適職です。

▲長野県　宇海さん：13歳ですか……。

▲埼玉県　TERAさん：涙、男泣き。

▲秋田県　倣天人さん：確かにそのまま。

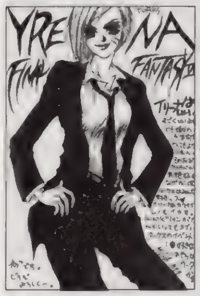
▲愛知県　三色団子さん：服が○です。


▲大阪府　メモンガーさん：痩れてます。

次回は第47号の結果発表！

まんが／愛知県　植田智博（ウッキーっていったい……まあバレットなら）

◀大阪府　宗高ゆうきさん：良くできてますよね。「ドラキュラX」。遊べます。


◀福島県　MIKAさん：イロっぽいです。ブレザー＆ズボンは特に。

◀大阪府　えんぢまるさん：涙でお化粧がにじみます。勇者はつらいよ。

▲沖縄県　良津さん：カエル天国。神秘です。謎です。ゲロ。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は２枚！　数字は2242でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字は初の２枚。スゴイ！　当てやすかったかも。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。決算の間違い直しもよろしくです！

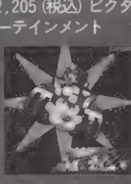
まんが／斉藤和衛（制服のプロ。あ、風俗系じゃありません）

GMCD News

今回のオススメGMCDは7月2日発売の「月刊ときめきメモリアルNo.12」だ。これは、人気の"月とき"シリーズ第12弾で、第2シーズンを締めくくる作品。紐緒さんのドラマの後編に、館林さんと優美ちゃんのイメージソング、ベストソング・ベストキャラの投票結果発表など、今回も内容満点なのだ。

現在発売中
- 「TECHNODERUCK／O.M.Y」￥2,039（税込）ポニーキャニオン
- 「MAKE YOU SMILE／丹下桜」￥1,020（税込）キング
- 「さんざんな恋しても／長沢ゆりか」￥1,020（税込）キング
- 「ロックマン　バトル＆チェイス　サントラ」（2枚組）￥3,255（税込）ビクターエンタテインメント
- 「星空にWAKE UP！／かないみか」￥1,020（税込）東芝EMI

7月2日発売
- 「月刊ときめきメモリアルNo.12」￥2,243（税込）キング
- 「金月真美MOONLIGHT LIPSラジオデイズに恋をしてV」￥2,854（税込）キング
- 「バトルサーキット　サントラ」￥2,205（税込）ビクターエンタテインメント



▶カプコンサウンド……

ゲームソフト激論座談会

「『あすか』……『エクセレント』はダメなんでしょうか？　なんだかレビューが厳しかったんですけど……実は前作はお金が無くて買ってなかったんで」兵庫県　諏野祭さん：

魔：ういっす。レビュー厳しかったね。
う：でもなぁ……あれはしょうがないような。
魔：まあねぇ……前作持ってる人間はイマイチガッカリだよね。
ち：新キャラが１人もいない、新必殺ワザもないってのは続編としては厳しすぎ。
ほ：格闘ゲームですからな。
魔：まあでも１本目ならいいんじゃないの？
う：ふむ。久美ちゃんが弱いのは納得イカンが。
ち：あ、でもなんか永久コンボ＝ハメがアルらしいって。
魔：それは……かなりイタタ。
う：黒丸付き出るかなぁ？

「スターウォーズのリメイクが評判ですが、やはり、旧作をもう１度なら、アレくらいリメイクして欲しいです。『ＦＦⅣ』はバグのウラワザまで忠実に移植してましたが、やはり納得いきません。どうせなら『Ⅰ』『Ⅱ』『Ⅲ』をPSにアレンジしてくれればいいのに。ＳＦＣの『ドラクエⅢ』みたいに。ムリなんですかねえ？」北海道　永野秀一さん：

魔：ムリじゃないでしょう、きっと。オレもＦＣ時代の作品をスピードＵＰさせてくれれば買っちゃうなぁ。で、「Ⅱ」ならミンウ死なない編とか、アルテマ使える編とか、分岐がイロイロあるの。
ち：分岐はむりでしょうな。それじゃ新タイトルだもの。
う：まあ、リメイクを出すならそれなりに覚悟が必要じゃないのかなぁ。『ＦＦⅣ』、デキは良かったのにあまり話題にならないもん。
ほ：まあ、旧作やった人間は……買っても大抵やりませんから。
魔：キミそれは言い過ぎ。

「ゲーム業界って、この後どうなって行くんでしょうか？　なんだかこのままPS体制が続くとも思えないし。新機種って出るんですか？　出ないんですか？　はっきりして欲しいです」東京都　ソートコンフィデンスさん：

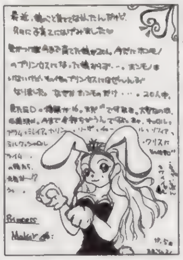
う：わかりませんなぁ。正直。
魔：まあ、しばらくはＰＳ１番状態が続くだろうけど……。
ち：今後、セガも黙ってるとは思えないし。
魔：ＰＳの新機種は少なくとも今年度中は発表されないんじゃないかなぁ？　まだ売れてるし。
ち：６４ＤＤがとんでもなく凄かったら考えるだろうね。きっと。
う：そうね。これだけ売れちゃったら、ＳＣＥＩの首脳陣が必要と感じない限り……あと２～３年は出ないだろうなぁ。
ち：あ、ＡＣアダプター式のＰＳは出てもおかしくないか。
魔：デバステ（サンプルロムの動くＰＳ）でＡＣアダプターのヤツがあるじゃない。アレいいよぉ。だって４～５日作動しっぱなしでも、音飛びひとつしないもん。やっぱりＰＳは熱で暴走してるんだなぁって良くわかりました（笑）。
ち：完全互換でＲＡＭ３倍、ＣＤ－ＲＯＭの読み込み速度４倍、ＡＣアダプター。今なら２万５千円で出せそうだよなぁ。
ほ：長時間プレイ可能は○だ。

「PSっていいS・RPGが少ない気がします。RPGたくさんあるのに。システム的にワクワクしたりするのがあまりないような。どうしてなんでしょう」滋賀県　ピータンさん：

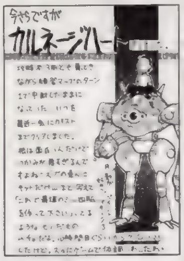
ほ：ここでわたしのＰＳマニア空洞化が来るわけですな。
魔：まあ、それも一理あるけど、単にマシンスペックに向いてないだけって話もある。
う：何かとアクセスするしね。
ち：とにかくベタ絵の読み込みには苦労するらしいですからなぁ、ＰＳは。
魔：最近だと超メジャーな「ＦＦＴ」以外は「ライアット・スターズ」くらいなもんか……。
ほ：とにかく、「ＦＥ」系のＳＬＧが少ないでしょ。
魔：「スーパーロボット大戦」も、ＰＳで発売されてるのはイマイチ完成度低いし。
ほ：アクセス面がトホホなのはＰＳのせいだからいいとして、「新」のあのシナリオの貧弱さには困ったもんだ。
う：今は……「Ｆ」かぁ。ＰＳの新作はその次だね。きっと。
ほ：トホホ。

「売れてから考える主義は無くならないんでしょうか？　『ポケモン』『ときめき』にしても、便乗商売花真っ盛り。みんなソフトが売れてから考え出されたモノなワケで……。もう少し考えてモノを作ればいいのに」鹿児島県　ノーザン松下さん：

ち：売れないとわからないんですよ。部下がどんなゲーム作れるか知らないもの。社長は。
ほ：便乗はうれしいときもあるし。
魔：それはトホホ……。



◀長崎県　たまごみるくさん：自分の見たいＥＤにはなかなかたどり着けませんよね。

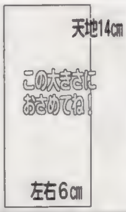


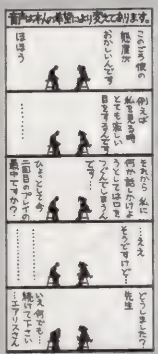
◀東京都　祥人さん：わかり始めるとガンガンいけますよね。そこまでやるのが大変だけど。

お笑い４コマ道場

時代は４コマなのだ！　DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌なのです。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。送っておくとスゴイことになったりします。今回スゴイでしょ？　ねっ？　ねっ？　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

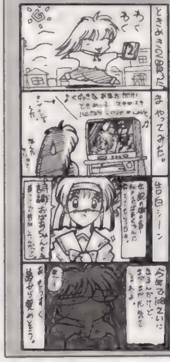




◀三重県　田中将司さん：かなりキビシイです。北の国からのテーマが聞こえてきそうです。泣けます。グスン。

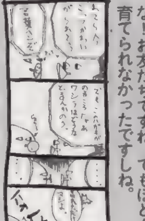
◀北海道　望州あゆらさん：その後２人の戦いは……どうなったのでしょう？　胸と胸のぶつかる熱いバトルが繰り広げられたんじゃ……？

◀静岡県　クリオネさん：娘さんの冷静な表情がステキです。でも……その妖精辞典、どこから持ってきたんでしょう？

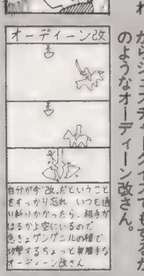


◀北海道　望州あゆらさん：ああ……ああ……ああ……今まさに夢から覚めそうだぁ……って瞬間ありますよね。オープニングがいい加減で◎です。

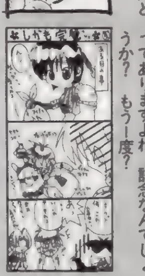
◀香川県　雪降夜さん：アンジェラ、獣入ってますからねえ……ってこれはムチャ。大変でしょう。



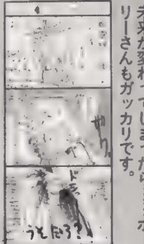
◀福島県　雨楽さん：ワンダフルな！お友だちですね。でもほとんど育てられなかったですしね。



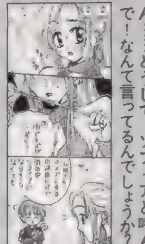
◀岐阜県　うえのさん：まるでこれからジェスチャークイズでもするかのようなオーディーン改さん。



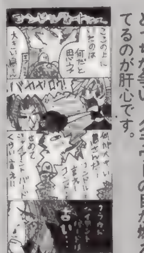
◀大阪府　島ありのさん：大切に取ってありますよね。記念なんでしょうか？　もう一度？



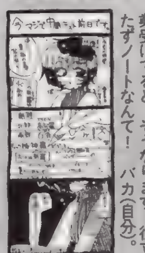
◀千葉県　鮎川順さん：これで星の未来が変わってしまったら……ホーリーさんもガッカリです。



◀長野県　楠本由貴恵さん：川村さん……どうして。ソフィアと呼んで！なんて言ってるんでしょうか？

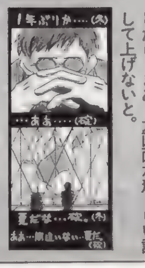


◀大阪府　長村アキさん：どっちもどっちな争い。クラウドの目が燃えてるのが肝心です。

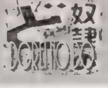


◀奈良県　満月桜さん：ボーッと授業受けてると、そうなります。役立たずノートなんて！　バカ（自分）。

◀愛知県　植田智博さん：確かに怪物すぎです。岩投げつけますし。厳しいですよね、人生（笑）。



◀長崎県　ひろしさん：映画も来ましたし、まあ、大画面水着くらい許して上げないと。



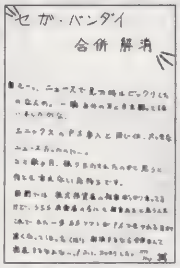
札で勝負し、情報を得たりしながら各試練をクリアしていくといった感じ。このストーリーモードには、恋愛ＡＶＧ的な要素もあって、結構熱くなれます。登場する女の子も、オヤジゲーにしておくには惜しいくらいの可愛さ。というか花札はもはやオマケと思ってイイくらい（もちろん、勝てなきゃ話にならないけど）。キャラも結構立ってるし（なにより女性キャラの平均年齢が結構高めで色っぽいのが◎。歳下は、７人中３人しかいません）、イベントシーンもそれなりにあって、結構ドキドキのストーリーが楽しめます。何より、恋愛モノでありながら、主人公が普通の人っぽいのがイイ感じ（なんかこの手のゲームの主人公って、おおむね変な方向にアクが強いじゃないですか。ムダにＨだったりバカだったり。そういうのって、なんか興ざめじゃありません？）。ギャルゲー好きで花札がわかるなら、ぜひお試しくださいな。（平）

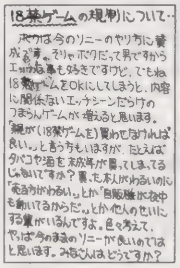
ついに、ノートパソコンを買いました。しかも液晶がカラーです。これで「やーい、白黒だー、見にくいなぁ」とかバカにされずにすみます。かなり高価だったのですが、値段以上に使えそうなので安心。これからメモリなんかを増やしてあげて、より使えるパソコンくんにしてあげる予定。そういえば、さとちーさんも同じものを買いました。他人と同じだと、いろいろ聞けるし便利です。そろそろ自宅のパソコンも新しいのが欲しいです今日この頃（でもお金が……）。（う）

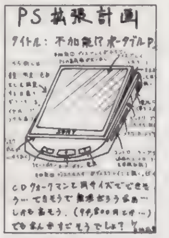
最近なぜだか変に忙しく、趣味ゲームがほとんどできていない状況です。そんな中、わずかなスキを見つけてプレイするパソコンの「妖女乱舞2」が唯一の心のオアシス。ほけーっと3Dダンジョンを歩き回って、ムダに経験値稼ぎをしていると、無性に幸せを感じてしまいます。……さて、それでは前回から始まった平吉オススメゲーム紹介。今回は「花札グラフィティー・恋々物語」をプッシュしましょう。えー、96年の5月10日に、アイマックスから5800円で発売されてます。この手の花札ゲームとしては珍しく、サブタイトルにもなっている〝こいこい〟以外に、〝花合わせ〟でプレイすることができるのがまずイイ感じ。特に魅力的なのが、花札の旧家、花鳥風月流の家督を継ぐため、元家元である、主人公の爺さんの試練に挑むストーリーモード。ゲーム内容は同級生ライクなＡＶＧで親類縁者でもある7人の女の子と花

PS 拡張計画

いやぁ広いですなぁ。ココ。ちょっと困っちゃってる(ち)です。拡張計画もネタ不足に悩んでますから。ところで、パソコン買っちゃいました（仮）。いやまだ代金払ってないもんで仮なわけですけど。PC-9821st15/W16が破格の値段で変えるらしいので決めちゃいました。あんまり余裕無いはずなのにねぇ。で、スペックはまぁ並みです。CPUは80686の150MHZでメモリーは16M、最大256MでEDOは使えなくて普通のパリ有を4枚単位で増設する。HDは1.6G。6倍速CD-ROMドライブをSCSI2（標準装備）接続で搭載。グラフィックカードはMATROXミレニアムの4MB版を搭載。搭載OSがNT3.5.1なので、別途W95を購入する必要あり。音源も必要なら何らかの形で付ける必要あり。まともに使うにはちょっと投資が必要（SIMM4枚単位増設は痛いかも）ですが、性能の割にはいい値段です。Xa13の相場より20%ほど安い（秋葉原価格との比較です）しね。2～3年前に買った、愛機のPC-486HGとほぼ変わらないお値段とはビックリです。今年は年末までパソコン投資は控えようと決めていたのにクラッときて決めてしまいました。イカンとは思うのですが……。ゲーム代も結構かかるしねぇ。

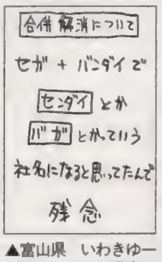

◀東京都　瑛月光流さん：SS買えば問題解決なのかもしれませんが……。

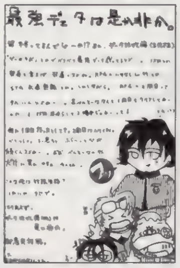

◀千葉県　稲村かほるさん：でもちゃんとした線引きはして欲しいです。


▲愛媛県　金物飛鳥さん：カラーのハンディマシン欲しいですよね。

▲富山県　艶山車さん：予約あおるし。いつでも買えるんだから…。

▲京都府　樹塚ともかおさん：家族で楽しめますよね。違法？


▲富山県　いわきゆーしさん：それは残念です。確かに残念です。


◀大阪府　信乃さん：本人次第でしょう。2週目は確かにソレです。

他機種のことも話したい

いやぁ楽しいですな「FFT」は（仮）。この号が出ている頃にはプレイしてるとは思います。で、パソコンも買うことだし、パソゲーを強化しようかと思います。欲しいの我慢してたし。(ち)

SS　やっぱり気になる「スレイヤーズろいやる」に、アトラスの「プリンセスクラウン」が良さげ。「ラングⅣ」も(ち)は押さえておきたいところ。ところで楽しみにしていた「デザイア」ですが、キャラデザが、やさまたしやみ氏でないのが超ガッカリ。私のティーナちゃんが……トホホ。キャラのイメージを変えるのはチョット……。とすると「グロリア」もあんな感じになっちゃったりして。シャルムーちゃんがぁぁ～魂の涙。

パソコン　直近で買う（った？）ものは「ハミングバード」のCD-ROM。OVAから数年後の設定のジャケットイラストがイカシてますな。あと、「放課後マニア倶楽部」は何が特別限定なのだかわかりませんが、取りあえずゲットでしょう。旧リビドーの作風を好む人ならですが。手に入る予定のマシンもそこそこの性能だから、これらCDものを楽しむには十分でしょう。私もやっといろいろWIN95ゲームを楽しめます。でもメモリーがまだ少ないので大変かもしれません。

その他①　パソゲーを買うとかいっても大半がエロゲーな実態。トホホ。いまだ未プレイの「将星録」と「三國志Ⅴ」が欲しいがお値段が高いですね。「TO HEART」も買ってないから早目にやらんとイカンです。「マニア～」も買ったことだし、「放課後恋愛クラブ」と「恋のアンサンブル」も押さえんとなぁ。

その他②　富野由悠季氏が何やらゲームを制作するらしいとの情報がチラホラ聞こえてきました。確実な情報ではないのですが本当のことなら楽しみです。どの機種になるんですかねぇ、出るとしたら。どこのゲーム屋さんかも話には聞いたのですが、影響が大きそうなので、ここでは内緒です。そのうちにね。

クソゲーマー万才

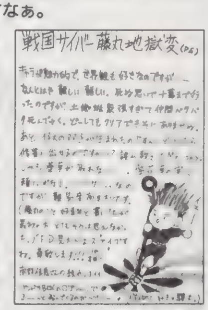
SSの『デビサマ2』がおもしろそうです。でも、個人的には『ペルソナ』の続編がプレイしたいです。発売されませんかねぇ。マジで……。(う)

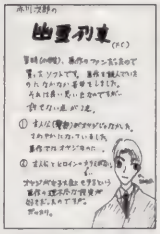
遅ればせながら、「ストリートファイターⅢ」にハマってます。床部のみんなはすっかり「セイヴァー」に移ってしまいましたので、一緒に遊んでくれません。私はシリーズ通して、ずっとリュウ（真・昇龍拳）です。この「Ⅲ」でも一応強いキャラだとか。あと、ショーンでもたまに遊んでます。そういえばPSの『ストリートファイターコレクション』に「ZERO2 ALPHA」が収録されるとか。楽しみですなぁ。

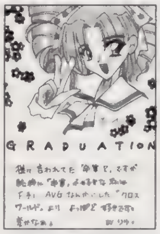
SSの『ゲーム天国』。STGとしてはちょっと問題あるけど、私はけっこう好きです。あの「『スーチーパイ』のSTG版」的なノリがよいですなぁ。ゲームを立ち上げる時間によって、メインメニューのセリフが変わったりといった、細かいところまで凝っているのが気に入りました。また、キャラクターたちも個性があって楽しいし（ステージ間のデモなんかがとくにね）。

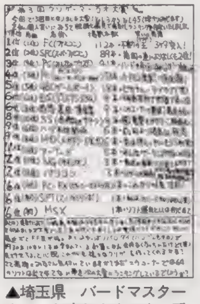
さて、そんなキャラクターたちの中で一番使えるキャラ（STGで）は「ぶたさん」のピグでしょう。連射性能は低いが、あの破壊力はスゴイ。ボスですら数秒で倒せます。タイムアタックでもかなりいい記録が出せるでしょう。それに何といってもあの大塚明夫氏の渋い声。オススメです。

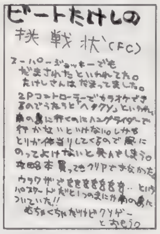
※なんか開いてます。ここ。ヘンですよね。ふむ～。


▲大阪府　福狩師さん：難しいですよね。特に慣れない女の子ゲーマーには。

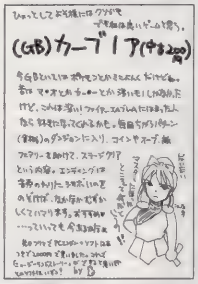

▲愛知県　山上古月さん：ＴＶでは田中邦衛さんでした。

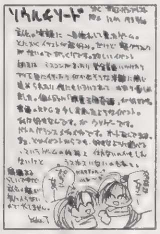

▲青森県　湊都りゆうさん：ソレはソレでＯＫでしょう。

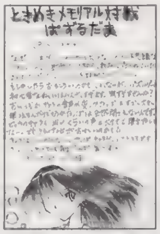

▲埼玉県　バードマスターさん：お疲れさまです。重複しちゃうんですよね。

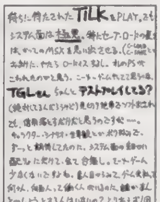

▲奈良県　夜月ゆうさん：でもそういうゲームってわかってれば…。

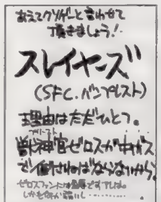
▲千葉県　コン・チャイ子さん：コツコツと敵撃破！　報いナシ。


▲京都府　☆46白文鳥さん：もう少し練り込んであれば……。なんですけど。


▲京都府　ひろぷぅさん：センスの問題もありますが……。


▲石川県　バラ族さん：多分音声はステレオでつながってないとか。


▲徳島県　ＹｕＫｏ．Ｔさん：メインのシナリオは欲しかったです。


▲新潟県　朝実みさきさん：ＯＫです。ＳＳ『ろいやる』は？

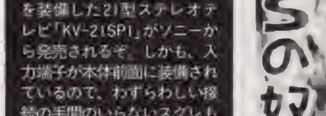
▲福岡県　一本でも人参さん：ちょっと強引ですしね。続編もどうぞ（笑）。

まんが／猫有馬（人のお子様は楽しいですよね。いじり放題。子育て大変なのに）

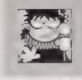
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●ゲーム専用のＲＧＢ入力端子を装備したステレオテレビが発売！

「もっと鮮明な画面でプレイしたい」というＰＳユーザーの要望に答えて、ＲＧＢ入力端子〝ＡＶマルチ入力端子〟を装備した21型ステレオテレビ「KV-21SP1」がソニーから発売されるぞ。しかも、入力端子が本体前面に装備されているので、わずらわしい接続の手間のいらないスグレものなのだ。この端子に、別売りのＲＧＢケーブル「マルチＡＶケーブル（VMC-AVM250）」を接続するだけで、高画質な画面でゲームをプレイすることができるってわけ。その他にも、臨場感あふれるサウンドを楽しむことができる新設計の〝ＳＤスピーカー〟システム（ゲームサウンドモードももちろん装備している）やボタン１つで自動的に電源が入ってゲームの入力画面に切り替わり、ゲーム用の画質になる〝ゲームポン機能〟、本体横幅49.6cmのコンパクトサイズ＆ＰＳとの一体化を意識したスタイリッシュなデザインなど、快適にゲームをプレイできる機能が充実しているぞ。◎商品名：KV-21SP1／価格：￥53,000（税別）／発売日：７月５日


▲鮮明なＲＰＧの画像でプレイすれば、ゲームがもっと面白くなるぞ。

PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷P


■魔王30才くん：爆裂バカ。職業ムダ使い。黒のパソコン三連星その3。ムダLANで使ってます。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。電話つなぎすぎ。お金かかる？

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。情報早いです。(ぼ) ビックリ。

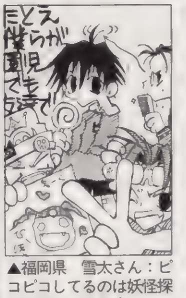
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。なんかみんな行動が一緒だぞ、最近。

ければいけないのが残念。このグラフィックの変更は別にするか、システムでいつでもできるようにしてほしかった(素人なもんで、ドット絵は時間がかかるんです)。あと、パソコンの性能が良くないと厳しい(もちろんプレイできますが、やはりCPUが速いにこしたことはない。せめてペンティアムの75Mzくらいはないと……)点も残念です。ゲームバランスは、初心者にはちょっと厳しいかもしれませんが、いつでもセーブできるので、慎重にプレイすれば大丈夫。すよ。グラフィックは、人によって好き嫌いがあるのであまり深くは言いません。私個人としてはかなりいいレベルだと思います。タイトルを見てわかるとおり、前作がありますが、あまり関係ないのでその辺は気にしなくてもOKです(私も知らない)。とりあえず床部では、平吉さんと私がプレイしてます。(う)

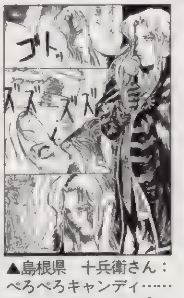
ほやへもやってるみたいです。仲間に入れてあげて (魔)

最後奴隷！：問題です。今回の奴隷に漢字の「中」はいくつあったでしょう？ 突撃ランキー4のようにハガキ宛名面のスミに「中＝答え(数字)」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。

でもマッピーは平和主義者。たぶん


▲福岡県　雪太さん：ピコピコしてるのは妖怪探知器でしょうか？

▲愛知県　北原健光さん：敵は変わっちゃうでしょうねぇ……。


▲島根県　十兵衛さん：ぺろぺろキャンディ……美しいんでしょうか？

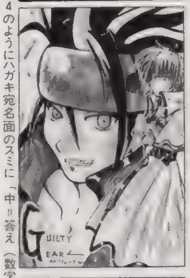
▲広島県　寿々さん：やり直すにはパワーいりますよね。

▲広島県　寿々さん：こんなシーンがある？ といいですよね。

▲山梨県　大神しぐまさん：結構楽しく遊べるのでビックリです（笑）。

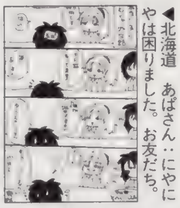
▲岐阜県　茘枝召さん：耽美系キャラ多いですよね、「サガF」。

▲北海道　望洲あゆらさん：本編以外が熱い「ZERO4」。今回も……。

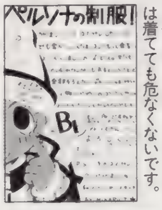


◀栃木県　東沙都美さん：大丈夫です。DPSどは鉛筆でなければどうにでもなります。限度ありますけど。

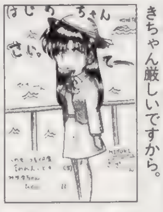
◀京都府　ますちさん：アクション性はそんなでもないそうなので、恐怖はソレほどでもないですよ。きっと。

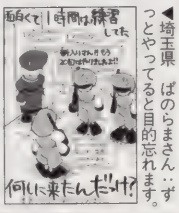

◀北海道　あぱさん：にやにやは困りました。お友だち。

◀宮城県　月風くちりあさん：カエルでなくなります。



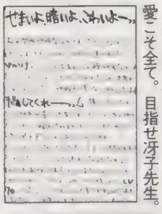
◀徳島県　天神光さん：制服は着てても危なくないです。


◀奈良県　めにぃさん：みゆきちゃん厳しいですから。



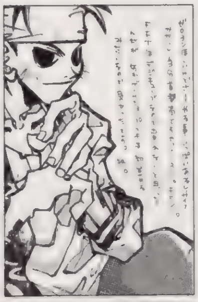
◀埼玉県　ぱのらまさん：ずっとやってると目的忘れます。

◀福岡県　櫻璃さん：おしゃまさんですから。剣2本？


◀愛知県　羊のほなみさん：愛こそ全て。目指せ冴子先生。

◀埼玉県　toricoさん：妖精EDは一度でたくさん。

▲埼玉県　ぱのらまさん：ペルソナさんたちが、大人しくカードになってるかと思うと……カワイイです。


◀和歌山県　カエル44さん：「FFT」は買いでしょう。じっくりいけますよ。本編のレースよりサブゲームの楽しい「ZERO4」の伝統は……好み次第です。

◀東京都　都築怜奈さん：「サムライRPG」……あまりに制作期間長すぎデス。しかも戦闘時のアクセス、かなり遅いんですよねぇ……とりあえずトホホ。

▲大阪府　かづきしょうさん：EDにもバンバン絡みますし。

▲北海道　香月りんさん：あっけないですからねぇ彼。

▲神奈川県　海座せにょさん：かなり根まれてますね。確かに。

▲岡山県　リベラさん：「VI」アレンジ出して欲しいですよね。

奴隷の趣味

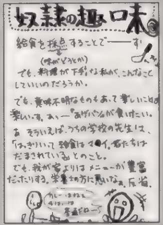
趣味でハートをバババン！ そんな貴方にアイラブユー！ とぶちかましてみましたがどうしましょう？ ま、趣味を語って盛り上がるコーナーでっす！ うふん！ (魔)

「カスタードクリームを舐めるのが大好きです。もう中毒気味。普通ならガンガン太りそうなのに、全然そんな予兆もないのでまだやめません。自分で作って舐める。これがもうギュー！」青森県　長門マスさん：

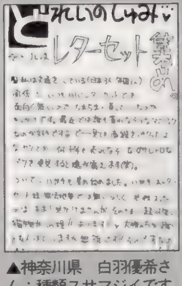
いつかどかっと来ますよ。たぶん。甘いモノは虫歯にもなりますからねぇ。注意した方がいいです。でも好きならいいかぁ(笑)。

「魚釣りはやめられません。バスフィッシングから沖釣りまで、なんでもいいですよ釣りは。やったことのない人にはとにかくお薦めします。まあポイントは、それなりにレベルの高い人と行くこと。教えてもらえれば、初日からヒット可能ですから。釣れたときのあのうれしさは格別です」三重県　ポンチさん：

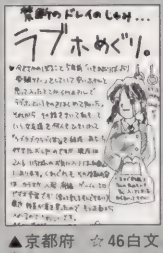
そうですよね、釣れたときと釣れないときじゃ心の充実度が違うっすよね。オレもほとんど初心者だから偉そうなこと言えないけど。もう少しヒマがあればなぁ……行くのに。



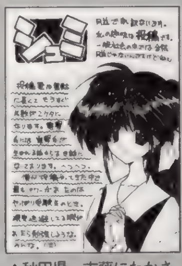
▲埼玉県　みほさん：楽しいですよね。給食。揚げちくわ。

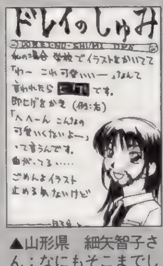


▲神奈川県　白羽優希さん：種類スサマジイですからねぇ。その辺は。

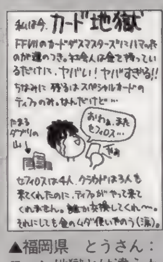


▲京都府　☆46白文鳥さん：カッコイイです。達人な感じです。


▲秋田県　市藤にたかさん：そうですよね。勉強です。みんな（笑）。



▲山形県　細矢智子さん：なにもそこまでしなくても……シャイ？



▲福岡県　とうさん：ローン地獄とは違うカード地獄。地獄。

▲東京都　鈴乃谷凪宮さん：うがいもくせにするといいですよ。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききくん：黒いパソコン三連星その2。仕事はNS／Lなのが見事です。

■さとちーくん：黒いパソコン三連星その3。キミが一番使えてそうなので悔しいです。ビーム。

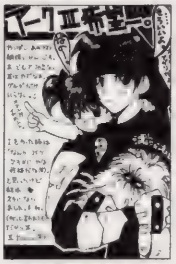
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。やーいムダ使い！ しかもエロゲー用。やーい。

■平吉くん：みんな最近エロゲーだからなぁ……きっつぁんやりすぎは体に悪いよ。

(魔)が「ここのネームを書け」というので何か書きましょう。では、最近私が「いいな」と思ったゲームを紹介しましょう。といっても、普通のゲームは誰かが紹介していると思われるので、パソコンのHゲーム(最近コレしか買ってないんですぅ)を。まずは「妖女乱舞2」。ゲームは3D・RPGなんですが、システムがなかなか良いです。仲間にした女の子(というより女の子しか仲間にならない。もちろん数人から選択可能)との、恋愛SLG風の要素が入っていたり、女の子モンスターを捕まえて売ったり、×××したりといろいろ凝っているのが気に入りました。もちろんRPGとしての操作性もいい。オートマップ機能もあるので、3Dが苦手な人でも遊べると思います。キャラクターメイキングで、主人公の顔グラフィックを自分で好きなように描き変えられる(もちろん1から描くこともOK)のもおもしろいです。ただ、キャラメイクの途中でやらな

▲愛知県　南なみさん：彼女カワイイですよね。運動スルスル。

▲北海道　藤崎啓さん：十勇士な外伝、出ませんかねぇ……。


▲宮城県　NAKOさん：みんな納得いってませんよ。きっと。

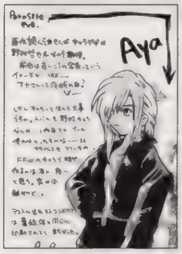
▲千葉県　ちゃっぷ2世さん：楽しいですよ。1Pプレイも◎。

▲大阪府　宮間あちさん：PSでもココまでできるってソフトですよね。

◀神奈川県　GIRFFEさん：ウワサも聞きません。無いんでしょうか？

まんが／宮須弥（マッピー……また渋い。渋すぎ）・イラスト／岩瀬さとみ▲このネーム本当は左Pに入ります。

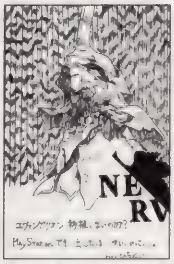
◀埼玉県　矢渡さん：戦うだけだけど……それなりに楽しいんですよね。



◀神奈川県　走馬あづみさん：厳しいテストですねぇ。

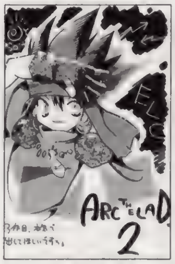
◀茨城県　かぎかっこさん：彼の心の奥底の魂の叫びが！

▲広島県　KAWAうそさん：いや、わかりませんよ。復活したり……。

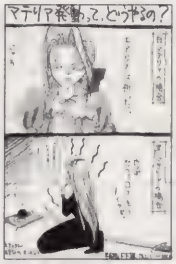


▲茨城県　いちにいさん：SSでしか遊べないんでしょうかねぇ。

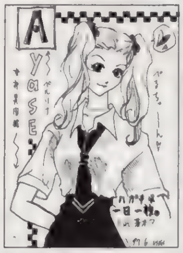
▲千葉県　鮎川順さん：クリエイター候補のみなさんはがんばってます。



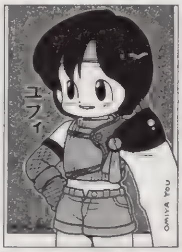
▲神奈川県　走馬あづみさん：最近、特に多いです。「III」希望。



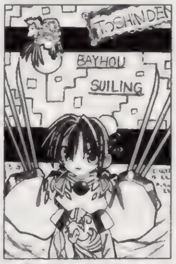
▲愛知県　羊のほなみさん：そうでしょうか？ガンバッテお祈りです。



◀北海道　うさぎさん：基本……だといいんですけどね。うみゅ。



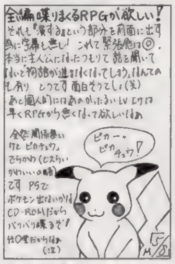
◀東京都　大宮ゆうさん：パンツのボタン、コレくらいなら。ねぇ？



▲長野県　夜月要さん：「3」もOKですか。では「2」も……。

▲千葉県　コン・チャイ子さん：エッチというかいやらしさならこの人。

▲福岡県　うに頭女さん：ED、ワクワクできますよ。ワクワク。

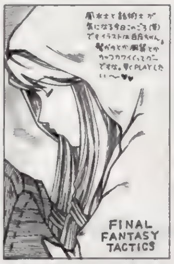

▲愛知県　マニア5/8さん：演出もバリバリなんでしょうか？

▲東京都　海月くらげさん：キャラ、かなり魅力的ですよね。

◀岩手県　飯綱さん：似合ってなくても撃てしまいマスです。ハイ。

◀奈良県　八色翔さん：無いでしょう。でももう少し作り込んでも……。

▲新潟県　りるひなさん：だから女の子2人。でも「2」での方が……。



▲東京都　志村けんさん：白魔道士の女の子が可愛いですよね。ピカチュ。

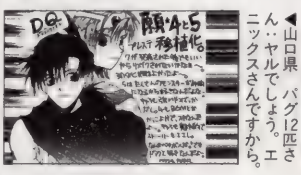
▲埼玉県　矢渡さん：主任ももっと活躍できたハズなのに。

▲滋賀県　ごぢうりさん：ステキなプレゼントですよ。笑えて◎です。

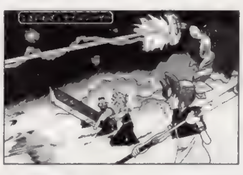
▲大阪府　前川雅人さん：個性的ですよね。ギャップの激しさ1位です。

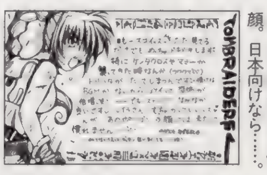
▲三重県　鵜兎雷太さん：何てったって帰国子女。エリーにロメロな人、多スギです。カッコイイですよね。

▲大阪府　杜蓮司さん：彼女、人気高いです。主人公は……どうすればいいのでしょう？まあおぼっちゃんですし(笑)。



◀山口県　パグ12匹さん：ヤルでしょう。エニックスさんですから。

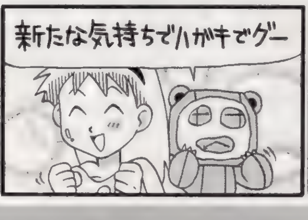

◀東京都　紺碧糖さん：かなり硬そうだと思ったんですよ(笑)。

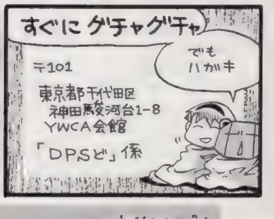


◀栃木県　東沙都美さん：欠点はポリゴンの顔。日本向けなら……。

次号から心機一転、新天地！

うひぃ！　次号からはポイントリセット！　みんなZEROから始まります！　だから送って送ってねぇ……って現在も続々とハガキは届いてるんですけどね。でも……まだ……貴方のハガキが来てないの……お願い。満たされない私の心を埋めるため、貴方のステキなハートを下さい。ハガキでね。あぁハガキでね。んじゃ！　また！　んちゃ！　ガッチャンクピピ！　テケテケテッテテー。寒いギャグだ……この寒い心を熱くして！　お願い！　サマンサ！





コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（次号から新規スタートです）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.50係

〒	□□□－□□	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　　（　　　）
氏名	ふりがな	生年月日　年（西暦）　月　日
	男・女	19
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は グッズ ソフト

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

キリトリ線

電撃PlayStation VOL.50 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P10からの大プレゼントを参照）の記号・番号とアンケートの回答、表面の必要事項を記入した上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月10日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.47

1.「ときめきメモリアル」虹野沙希プレミアムポスター
北村慎吾（三重県）滝澤豊（新潟県）草ヶ谷貴久（京都府）

2.「リアルバウト餓狼伝説SP」不知火舞等身大ポスター
遠藤正美（鳥取県）中沢佳代（福岡県）

3.「RADIOトゥルー・ラブストーリー」主題歌CD
奥瀬貴典（青森県）吉田典史（北海道）木下明（山口県）

4.「PAL－神犬伝説－」愛犬パルぬいぐるみ
佐藤歩（福島県）松橋梨佳（青森県）国崎定子（京都府）

5.「I.Q」オリジナルメモブロック
新山琴奈（秋田県）熊田直之（佐賀県）冨田芳弘（青森県）瀬尾味希子（香川県）大前崎貴史（熊本県）

6.「クーロンズ・ゲート」体験版
中川宏（埼玉県）藤村高史（埼玉県）箕浦純一（埼玉県）荒井文代（富山県）川島隆司（千葉県）中徹（栃木県）幅出光則（石川県）藤田佳弘（福岡県）秋武大輔（福岡県）仲野泰宏（大阪府）浅賀澄子（千葉県）福持知明（三重県）坂本舟一（群馬県）加藤理恵（岩手県）塩原信一（新潟県）高本智恵理（福井県）相澤昌子（鳥取県）桝田譽（富山県）谷沢勝（山口県）久保田美穂（京都府）

7.「攻殻機動隊」体験ムービーCD-ROM
中本友子（京都府）宮元鉄也（富山県）松森隆行（鳥取県）勝田沙代（東京都）戸沢大介（京都府）藤田和也（兵庫県）谷川恵一（京都府）東條将也（香川県）川口裕美（大阪府）田住幸久（神奈川県）柳俊信（福島県）伊藤徳彦（千葉県）桑原利行（東京都）南部義弘（神奈川県）田井任（大阪府）小川拓郎（神奈川県）高橋真弓（埼玉県）架谷弘（石川県）白崎智生（福井県）熊木孝文（京都府）阿倍信介（山形県）笈川可奈子（茨城県）野村洋則（大阪府）藤原弘規（岡山県）橋口淳一（福岡県）斎藤真澄（北海道）飯田俊興（神奈川県）清水健太（長野県）佐藤直木（群馬県）伍島小有里（岐阜県）牧野光博（静岡県）大角智也（岐阜県）山本正志（奈良県）神徳明（山口県）道家美香（岡山県）空田浩太郎（広島県）黒沼和也（山形県）中谷太朗（東京都）金井淳一（東京都）中村勝則（茨城県）ほか10名

8.「クーロンズ・ゲート」オリジナル懐中時計
大木利幸（東京都）寺田厚之（北海道）高原文仁（石川県）岡崎友紀（千葉県）重村尚徳（山口県）若林知世（群馬県）井上貴美子（徳島県）

9.「I.Q」オリジナルTシャツ
山辺智（長野県）小畠幸子（岡山県）杉山勝（愛知県）吉浜豊（熊本県）

10.ソフト「マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～」
太田知恵子（兵庫県）早坂自由理（北海道）若田部正美（福岡県）

11.ソフト「エースコンバット2」
鴨志田洋（福島県）奈良木龍太（鹿児島県）飯田昌司（佐賀県）

12.ソフト「エーベルージュ」
播本和美（兵庫県）成田真美（青森県）平松重雄（千葉県）

13.ソフト「ステークスウィナー2～最強馬伝説～」
成戸道典（北海道）池田直樹（山形県）丙子正幸（神奈川県）

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①創刊50号記念大プレゼント②[特報]大運動会③[特報]ラグナキュール④[特報]サイキックフォースパズル大戦⑤[特報]フリートークスタジオ⑥[特報]パワードール2⑦[特報]ウィザーズハーモニー2⑧[特報]スペクトラルタワーII⑨攻殻機動隊⑩FFタクティクス⑪ナムコミュージアムアンコール⑫ときめきメモリアル虹色の青春⑬ダービースタリオン⑭くるみミラクル⑮Nonstop!ときめきメモリアル⑯機動戦士ガンダム特集⑰サガフロンティア⑱フロントミッションセカンド⑲フロントミッションオルタナティヴ⑳ラングリッサーI＆II㉑MOON㉒新作ソフトレビューthe DEEPER㉓4色奴隷㉔電撃プレイクエスチョン㉕ウラワザデータベース㉖[まんが]FFタクティクスはじめて物語㉗電撃コラムス㉘[読者コーナー]PSの奴隷㉙マリーのアトリエ㉚がんばれ森川君2号㉛タイムクライシス㉜ゼロディバイド2㉝ネクストキング㉞バウンティソード・ファースト㉟新作ソフトステーション㊱NEXTWAVE？㊲電撃ランキングステーション㊳電撃NEWS STATION㊴新作ソフトスケジュール㊵[別冊付録]電撃プレイクエスチョンSP Vol.5上巻

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

【6】購入してプレイしたいと思っているタイトル3本をP222、223のソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。

【7】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを2つまで書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションRIMIX⑥TECH PS

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つまで書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人はその理由も書いてください。

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個以上の純正コントローラ②SCE製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩SANKYO N・ASKA⑪ハンドル型コントローラ（コックピットなど）⑫ガンコン

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①スーパーファミコン②セガサターン③NINTENDO64④PC-FX⑤PCエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ（ネオジオCD含む）⑧ゲームボーイ（ゲームボーイポケット含む）⑨ゲームギア⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

【19】電撃プレイステーション50号を購入したのはどこですか。下から選んでください。

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④その他

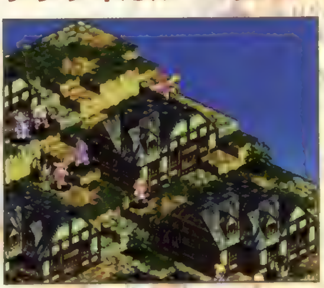
【20】電撃プレイステーション50号への意見・感想を書いてください。

美少女＆キャラクター満載！
フルアニメーションゲームマガジン
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI
G'S MAGAZINE
8月号
定価680円（税込）
6月30日発売
このキャラクターが目印▶
美少女＆キャラクターが130％アップになって新創刊!!
さらに充実のビジュアル紹介とPlayStation・SEGA SATURN・PC-FXほか
全機種の新作特報、攻略記事が満足の大増ページで、新連載企画も続々発進!!!
専門誌以上のボリュームとビジュアルでお贈りする
人気ゲームの最新情報＆ファンページ
せつなさ炸裂！書き下ろしミニストーリーも好評連載中!!
センチメンタル・グラフティ
PS版 & SS版情報をまるごと紹介！
悠久幻想曲
ゲーム、アーケード景品、ガレージキットなどなど、関連商品を
徹底収集した本誌人気連載企画がぶ厚い別冊でまたまた登場!!
G'sミュージアム エクストラ2
「ときめきメモリアル」「新世紀エヴァンゲリオン」「同級生」「下級生」
丸ごと完全攻略11本
エターナルメロディ
女神天国II ほか
ゲームスタートからエンディング直前まで 徹底攻略!!
読み切り小説
新連載 G's ジーズ ノベル第1回
ときめきメモリアル
人気の美少女キャラクターを主人公にした読み切りゲーム小説が待望のシリーズ化！
第1回は「ときめきメモリアル」の藤崎詩織が登場！
G'sだけの描き下ろしイラストと、ラブストーリーをお届けします。
文：花田十輝　イラスト：コナミ・オフィシャル
豪華ラインナップ続々掲載 「悠久幻想曲」「ルームメイト」ほか
なんと！文庫にもG's進出！
電撃G's文庫 8月10日新創刊！
電撃文庫に人気のキャラクターゲームをノベライズした新シリーズが登場！ゲームでは描かれていないエピソードやおなじみのイベントに新しい感動が…!!
第1回配本 「ときめきメモリアル」「悠久幻想曲」「エターナルメロディ」「女神天国」「銀河お嬢様伝説ユナ」「大運動会」「ルームメイト」「卒業」「誕生」ほか一挙発売！
©1994 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト／甲斐智久　©Starlight Marry／Media Works Inc.　©1997 TONG KING SHOW.
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
メディアワークスのホームページ＝http://www.mediaworks.co.jp/

この混沌の時代に、無力であることは許されなかった。

古の昔、鋼の教えと闇を司る魔が支配するゼテギネアと呼ばれる時代があった。
時を隔て、いままた混沌の世界が訪れようとしている。
過酷な運命に巻き込まれたあなたを駆り立てるのは、正義か野心か。

本格的3Dマップで繰り広げられるタクティカル・バトル



縦横に広がりを持つ3次元マップに、戦術的要素として高さの概念を導入。これにより、ユニットの移動範囲や高低差による攻撃範囲が制限される。高度な戦術・戦略をもってマップの攻略に挑んでほしい。また同一画面で移動・戦闘が行なわれるので、敵の配置や戦闘経過などをわかりやすく、的確に把握できる。

Tactics Ogre

タクティクス オウガ

Let Us Cling Together

プレイステーション版、いよいよ登場。'97年9月下旬発売予定

シミュレーションRPG　予定標準価格5,800円（税抜）　For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

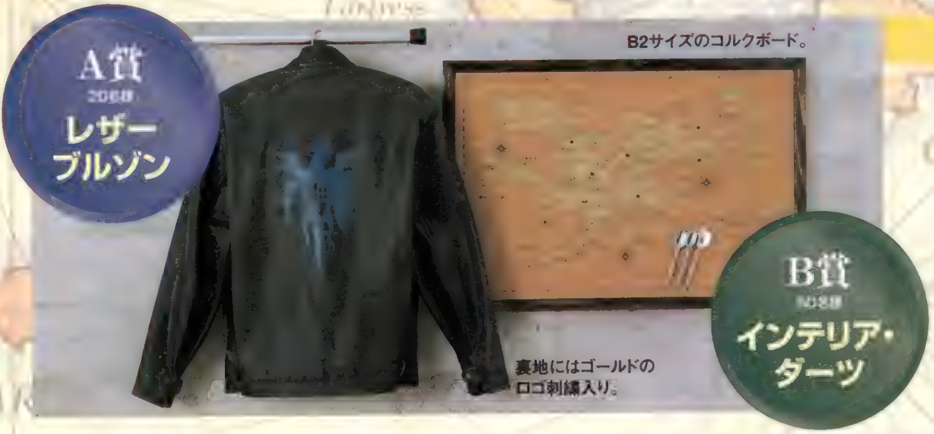
Copyright © 1997 by Artdink. © QUEST

W（ダブル）チャンス＋1（プラスワン）キャンペーン

ファンなら当然!!買って送って、手に入れよう。

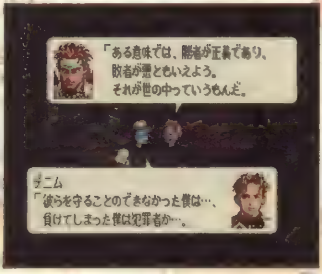
プレイステーション版「タクティクス オウガ」をお買い上げいただいた方だけに、抽選で豪華賞品をプレゼント。

※応募方法など、詳しくは商品パッケージ内の「キャンペーンのお知らせ」をご覧ください。
※賞品のデザイン、仕様については若干変更される場合があります。
※当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



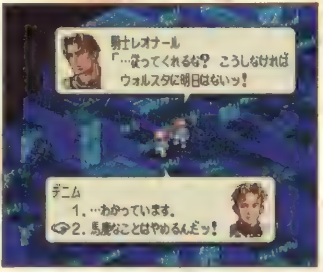
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © Artdink.

重厚なテーマが描きだす深みのある世界観



「タクティクス オウガ」の世界では、従来の「善悪」という価値観では単純に割り切れない、「束縛と自由」がテーマだ。敵方との密約、友人の裏切り、そして復讐…。様々な立場によって価値観が交錯し、時にキミは苦渋の選択を迫られることも。ゲームを超えた壮大なスケールでドラマチックに展開するストーリーが心を揺さぶる。

何度でも楽しめる奥深いシナリオ



プレイヤーの行動によって展開が変わる、マルチストーリー・マルチエンディングを用意。一度クリアしても、ユニットの編成を変えてより難度の高い戦術に挑戦したり、ひたすらレベルを上げて力押ししてみたり。あるいは隠しアイテム探しに集中したり。キミなりの楽しみ方をアレンジしながら自由にゲームを極めてみよう。

[プラスワンに挑戦しよう]
レアアイテム"ファイアクレスト"をゲットした方に抽選でプレゼント。

ダブルチャンス賞
1,000名様
タクティクス キーホルダー

革とメタルがシブいデザイン。

ファイアクレスト賞
ランスロット オルゴール

ゲームシーンで流れた曲を奏でる。
メモリーカード入れとしてもご使用できます。

※画面写真は開発中のものです。

PlayStation™

絶賛発売中

伝説のオウガバトル
シミュレーションRPG

標準価格5,800円(税抜)

公式ガイドブック

ファン必携!アイテムの入手方法やマップの攻略方法満載。
これでオウガバトルシリーズがますます堪能できる。

好評発売中

伝説のオウガバトル 公式ガイドブック
定価:本体1,602円(税別)

ソフトと同時発売予定

NOW PRINTING

タクティクス オウガ 公式ガイドブック

発売元:株式会社ゼスト 出版事業部
TEL:03-5543-0616

音楽CD発売中
「Ogre～GRAND REPEAT～」
定価3,059円(税込)
発売元:(株)データム・ポリスター　DPCX-5081

アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.
※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク

ARMORED CORE

ハイスピード戦闘メカシミュレーター アーマード・コア

全国プレイキャンペーン実施中!
プレイステーションのお取扱い店で発売前に対戦モードでプレイ出来る。

北海道	そうご電器YES札幌ゲームスクエア	011-214-2801
	そうご電器YES手稲ゲームスクエア	011-694-3911
	そうご電器YES旭川ゲームスクエア	0166-26-2252
	そうご電器YESさいかゲームスクエア	0138-27-2551
	長崎屋札幌店OFF部	011-271-3810
	ブルートDOING南郷店	011-861-6001
	ＴＶパニック東苗穂店	011-786-6110
岩手県	日野屋ブックセンター	0191-53-3232
山形県	ファミコンワールド天童泉店	0236-54-8585
茨城県	ＴＶパニック土浦店	0298-22-8219
埼玉県	ソフマップ大宮店	048-648-2011
	東洋エブリデイ上尾店	048-777-0666
	カメレオンクラブ　せんげん台店	0489-79-3701
	スーパードキドキ武蔵浦和店	048-866-0200
	スーパードキドキ北与野店	048-840-1800
	桃太郎新所沢店	0429-28-9715
	かねこや笹目店	048-421-7696
千葉県	ヨドバシカメラ千葉店	043-224-1010
	オフタイム習志野店	0474-62-8300
	ぴゅう柏店	0471-63-4091
	イトーヨーカ堂津田沼店A	0474-79-3111
東京都	石丸電気ゲームワン	03-3251-0011
	ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館	03-3251-3100
	ソフマップ本店	03-3253-3030
	ソフマップ13号店	03-3253-9590
	ヤマギワ ソフト館	03-3253-2111
	富久無線電機	03-3255-1721
	メッセサンオー	03-3255-3452
	カメラのキタムラＢＯＭ町田小川店	0427-99-2226
	ぴゅう国立店	0425-72-7160
	モーリス武蔵境店	0422-36-6035
	ゲームズマーヤ	03-3686-1465
	カメレオンクラブ　千歳烏山店	新店のため未定
	ﾀﾞｲｴｰ･ﾒﾃﾞｨｱｿﾘｭｰｼｮﾝｽﾞ ﾒﾃﾞｨｱﾊﾞﾚｰ町田店	0427-21-2021
	タワーレコード渋谷店	03-3496-3661
	九十九電気ソフト8号店	03-3251-0099
	ＴＶパニック蒲田店	03-3734-6591
神奈川県	トップボーイ綱島店	045-545-7075
	ドゥー！溝口２号店	044-822-9126
	テレビっ子 あざみ野店	045-904-0904
	カメレオンクラブ　ＰＡＴあやせ店	0467-70-3338
	丸井川崎店	044-245-0101
	ソフトランドぶんぶん向ヶ丘遊園店	044-900-8226
	ジャック＆ベティ	0465-47-3511
	おいでデンキ ソフトハウス Come On	0427-55-8422
山梨県	オフタイム国母店	0552-22-1701
新潟県	ＣＯＭＧ！ 近江店	025-284-9260
静岡県	エマーソン笠井店	053-433-9968
	カメレオンクラブ　草薙店	0543-48-5671
	ドリーム	0559-88-6563
	すみやＭ・INN沼津バイパス店	0559-23-0177
	ブルート静岡南口店	054-288-8518
	ブルート安西店	054-272-3791
愛知県	ファミーズ半田インター店	0569-25-0444
	ファミーズ共和店	0562-45-0500
	ドラゴン堂	052-651-1010
	マジカルガーデン　甚目寺店	052-445-7406
	マジカルガーデン 平針店	052-808-3824
	マジカルガーデン守山店	052-792-4074
	マジカル　西尾店	0563-57-1561
	スーパーランド	052-532-8876
	センキ玩具尾西店	0586-61-2815
	ファミコンランド森本店	0586-24-2341
京都府	遊歩堂	075-223-0319
	ブルート百万遍店	075-702-8221
	ソフトハウスアルゴ八幡店	075-983-7837
大阪府	ブルート浜寺店	0722-65-8178
	ブルート阿倍野店	06-626-2541
	ソフトハウスアルゴくずは店	0720-67-3765
	スタンバイ守口店	06-994-5403
	ソフマップ大阪４号店	06-634-5820
	ソフマップ大阪７号店	06-634-2076
	ミノスケ 岸和田店	0724-37-9844
	ミノスケ 八尾店	0729-24-4727
	上新電機ディスクピア日本橋店	06-634-1161
	Ｄｒ．ムー楠葉店	0720-66-2298
	ワンダーパニック池田店	0727-54-0070
兵庫県	ソフマップ神戸店	078-360-0900
奈良県	ワンダーパニックたわらもと店	07443-3-8002
岡山県	メディアシティ マドンナ	0868-28-4870
広島県	フタバ図書MEGA（祇園中筋店）	082-830-0604
	ハイパーブルート五日市店	082-921-5040
山口県	カメレオンクラブ　下松店	0833-44-2978
	カメレオンクラブ　宇部西岐波店	0836-51-8922
香川県	ユイ丸亀本店	0877-28-5557
愛媛県	ブルート久米店	089-970-5330
	ＴＶパニック今治近見店	0898-36-1101
高知県	ブルート中久万店	0888-71-7001
福岡県	ハイパーブルート空港前店	092-624-1530
	ブルート通町店	0944-55-5339
	スタジアム箱崎九大前店	092-632-2039
	Ｂｅｅｌ合川店	0942-45-0712
	ヴィステーション中間店	093-245-5656
	ヴィステーション小嶺店	093-613-6118
熊本県	カメラのキタムラＢＯＭ熊本御領店	096-388-0877
大分県	ブルート大在店	0975-92-7400
	ＴＶチャンプ別府店	0977-21-0033
鹿児島県	ファミザラス国分店	0995-46-3003
	ＢＯＯＫミスミ与次郎ヶ浜店	099-286-6060
沖縄県	ブルート大道店	098-887-5308

近くのお店へ急げ！

キャンペーンに関してのお問い合わせ、各お店の場所、実施期間、及び交通情報などは記載の電話番号へ直接お問い合わせください。

FROM SOFTWARE

"PlayStation" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

攻略Station

How to win

マリーのアトリエ
がんばれ森川君2号
タイムクライシス
ゼロディバイド2
ネクストキング
バウンティソード

イラスト／伊藤勇太

マリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士

これさえあればアイテム作成自由自在！
絶対役に立つアイテム図鑑の完ペキバージョン!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ガスト
	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回はG'Sマガジン編集部で「マリー」を攻略したうおるふ師匠の提案により、アイテム図鑑のパーフェクト版を作ることになりました。すべてのアイテムデータの確認のために、賢者の石以外のアイテムを全部10個ずつ作ったんですが、これが大変でした。特に、エリキシル剤×10はホント泣きが入りました。でも、「これだけ作れば、いつシアの病気が再発しても大丈夫！」って感じだったので、個人的にはすごく達成感がありました(笑)。（PON）

まるわかり! パーフェクト版アイテム図鑑

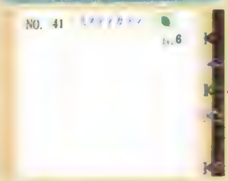
ゲーム中のアイテム図鑑を見れば、その作り方を知ることはできる。しかし、実際に特定のアイテムを作るときにどんな材料がどのぐらい必要なのか、いまいち把握できないっていう人も多いんじゃないかな？　しかも材料となるアイテムが、多くのアイテムを合成して作るものだと、さらに頭が混乱してしまうよね。

そこで、特定のアイテムを作るために必要なすべてのアイテムとその数をまとめた完ペキなアイテム図鑑を作ってみたぞ。100個すべてのアイテムに関する、さまざまなデータも完全網羅だ。これならアイテム図鑑完成を目指している人にも、ゲームに詰まっている人にもきっと役立つだろう。また、コレさえあれば依頼を受ける際も、できる仕事かどうかが判断できるはずだ。ただし、自分が現在持っているアイテムの数は、プレイヤー自身が把握しておかなければならないけどね。プレイスタイルに応じて、いろいろと活用してほしい。

図鑑の埋まり方

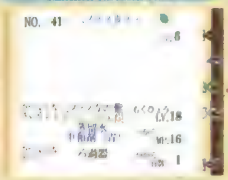
参考書を読むことによって、第1～第2段階に達して図鑑が埋まっていく。第1段階は表内の本①に、第2段階は本②にそれぞれ対応している。そのアイテムを実際に手に入れたり作成したりすることで、第3段階まで達してページが完成するのだ。材料アイテムは、採取するだけでいきなり第3段階まで達する場合もあるぞ。また、作成アイテムは第2段階で作り方がわからないと作れないぞ。

第1段階



▲アイテム番号、名前、アイテムレベルだけがわかっている状態。

第2段階



▲アイテムの入手場所や作成方法などがわかっている状態。

第3段階

▲アイテムのグラフィックと説明文が埋まり、ページが完成。

パーフェクト版アイテム図鑑の見方と解説

【表の見方】「例1」材料アイテム　「例2」作成アイテム　1アイテム番号　2アイテム名　3アイテムレベル　4アイテムのグラフィック　5必要な本（①は第1段階、②は第2段階）　6道具としての使用効果　7採取できる場所や入手方法　8作成するときの目標レベル　9アイテムを1つ作成するときに消費するMP　10アイテムを1つ作成するのにかかる日数　11作成に必要な道具　12アイテムを1つ作成するのに必要な材料すべてを記述

例1

1	カノーネ岩 2	3
5	①初等錬金術講座、火薬のしくみ　②オレと爆弾	
6	敵1体に攻撃力25の魔法攻撃（消費MP3）	
7 場所	ヴィラント山、エルフィン洞窟	

例2

1	アルテナの傷薬 2	3	目8V18/消9MP 10日
5	①健康だいすき！　②魂の秘術	6	味方1人のHPを150回復（消費MP8）
必要な機材	11遠心分離器、乳鉢		

必要な材料 12

アルテナの水×3	←蒸留水 ×9	←ヘーベル湖の水×14.4
	ほうれんそう ×3	
	中和剤(緑) ×1.5	←魔法の草×2.4
シャリオ油 ×5	←シャリオミルク ×1.5	
栄養剤 ×3	←蒸留水 ×12	←ヘーベル湖の水×19.2
	オニワライタケ×6.6	
	中和剤(青) ×1.5	←ヘーベル湖の水×2
中和剤(緑) ×1	←中和剤(緑) ×1	

例2の必要な材料の数には、小数点表記されているものがある。これはアイテムを1つ作成するときの正確な比率だ。例えば、中和剤(緑)を1つ作るのに魔法の草は2個必要だが、正確に必要な比率は1.2個なので、2つ作る場合には魔法の草が2.4つまり3個で済むというわけ。ただし、ゲーム中の表記はすべて整数であるため、実際には小数点以下を切り上げて考えること。小数点表記のアイテムはいくつ作れば整数になるかを考えれば、材料をムダなく使うことができるぞ。つまりロウを作る場合は、5つ作るのが最もムダのない作り方となる。

アイテム欄のアイコン説明

敵1体を攻撃（戦闘中）
敵全体を攻撃（戦闘中）
味方1人を回復（通常時・戦闘中）
味方全体を回復（通常時・戦闘中）
味方または敵1体に特殊効果（戦闘中）
味方または敵全体に特殊効果（戦闘中）
パラメータ最大値アップ（通常時）
アイテム作成に使う道具
特殊なアイテム

赤の属性

爆弾など「炎」に関係したものが多く、攻撃系アイテムが中心。

1	カノーネ岩	LV0
本	①初等錬金術講座、火薬のしくみ ②オレと爆弾	
効果	敵1体に攻撃力25の魔法攻撃（消費MP3）	
入手場所	ヴィラント山、エルフィン洞窟	

2	地底湖の溜まり	LV0
本	①中等錬金術講座　②闇の生き物たち	
入手場所	エルフィン洞窟	

3	コメート原石	LV0
本	①火薬のしくみ	
入手場所	ヴィラント山、エルフィン洞窟	

4	星のかけら	LV0
本	①初等錬金術講座 ②おまじない百科、太陽の神話	
入手場所	アカデミーショップ（銀貨50枚）	

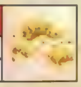
5	火竜のキバ	LV0
本	——	
入手場所	ヴィラント山のドラゴン・フランプファイルを倒す	

6	グラセン鉱石	LV0
本	①②高等錬金術講座	
入手場所	ヴィラント山	

7	ニューズ	LV0
本	①——（最初から知っている）	
効果	敵1体に攻撃力5の物理攻撃（消費MP3）	
入手場所	近くの森、メディアの森	

8	火竜の舌	LV0
本	——	
入手場所	ヴィラント山のドラゴン・フランプファイルを倒す	

9	黄金色の岩	LV0
本	①初等錬金術講座、火薬のしくみ ②オレと爆弾	
入手場所	ヴィラント山	



©GUST CO.,LTD.1997 illustration:桜瀬琥姫

10 燃える砂　LV1　目標LV6／消費MP1／0.5日
本：①中等錬金術講座　②火薬のしくみ
必要な道具：乳鉢
必要な材料：カノーネ岩×0.5

11 中和剤(赤)　LV1　目標LV6／消費MP1／0.4日
本：①②――(最初から知っている)
必要な道具：――
必要な材料：カノーネ岩×1.5

12 フラム　LV2　目標LV8／消費MP4／0.7日
本：①高等錬金術講座　②火薬のしくみ
効果：敵1体に攻撃力40の魔法攻撃(消費MP5)
必要な道具：乳鉢
必要な材料：
燃える砂×2 ←カノーネ岩×1
ロウ　×0.3 ← ハチの巣 ×0.8 / 燃える砂 ×1 ←カノーネ岩×0.5 / 中和剤(緑)×0.5 ←魔法の草 ×1.2

13 ロウ　LV2　目標LV6／消費MP4／0.6日
本：①――(最初から知っている)　②中等錬金術講座
必要な道具：遠心分離器
必要な材料：
ハチの巣 ×0.8
燃える砂 ×1 ←カノーネ岩×0.5
中和剤(緑)×0.5 ←魔法の草×1.2

14 クラフト　LV2　目標LV6／消費MP3／0.6日
本：①高等錬金術講座　②火薬のしくみ
効果：敵1体に攻撃力50の物理攻撃(消費MP5)
必要な道具：乳鉢
必要な材料：ニューズ×2

15 星の砂　LV2　目標LV12／消費MP3／5日
本：①中等錬金術講座、太陽の神話　②おまじない百科
必要な道具：遠心分離器
必要な材料：星のかけら×3

16 太陽の首飾り　LV3　目標LV14／消費MP6／3日
本：①貴族たちの生活　②太陽の神話
必要な道具：天秤
必要な材料：
燃える砂 ×3 ←カノーネ岩×4.5
フェスト ×1
中和剤(赤)×1 ←カノーネ岩×1.5

17 メガクラフト　LV4　目標LV12／消費MP6／1.1日
本：①火薬のしくみ　②オレと爆弾
効果：敵全体に攻撃力100の物理攻撃(消費MP5)
必要な道具：天秤
必要な材料：

18 液化溶剤　LV4　目標LV20／消費MP7／1.2日
本：①②ドルニエの理論
必要な道具：ろ過器、ガラス器具
必要な材料：
地底湖の溜まり×3
ロウ ×3 ← ハチの巣 ×2.4 / 燃える砂 ×3 ←カノーネ岩×1.5 / 中和剤(緑)×1.5 ←魔法の草 ×2.4

19 コメート　LV5　目標LV24／消費MP20／10日
本：①②貴族たちの生活
必要な道具：――
必要な材料：
コメート原石×3
研磨剤 ×3 ←フェスト ×0.9
中和剤(赤) ×0.5 ←カノーネ岩×1.5

20 フォートフラム　LV6　目標LV20／消費MP5／4.5日
本：①②オレと爆弾
効果：敵全体に攻撃力80の魔法攻撃(消費MP9)
必要な道具：天秤
必要な材料：
フラム ×6 ← 燃える砂 ×12 ←カノーネ岩×6 / ロウ ×1.8 ← (ハチの巣 ×1.6 / 燃える砂 ×2 ←カノーネ岩×1 / 中和剤(緑)×1 ←魔法の草×2.4)
燃える砂×1 ←カノーネ岩×0.5

21 虹色の聖水　LV6　目標LV26／消費MP16／6日
本：①②イングリド文書
必要な道具：遠心分離器、ガラス器具
必要な材料：
液化溶剤×1 ← 地底湖の溜まり×3 / ロウ×3 ← (ハチの巣 ×2.4 / 燃える砂 ×3 ←カノーネ岩×1.5 / 中和剤(緑)×1.5 ←魔法の草 ×2.4)
コメート ×1 ← コメート原石 ×3 / 研磨剤×3 ←フェスト ×0.9 / 中和剤(赤)×0.5 ←カノーネ岩×1.5

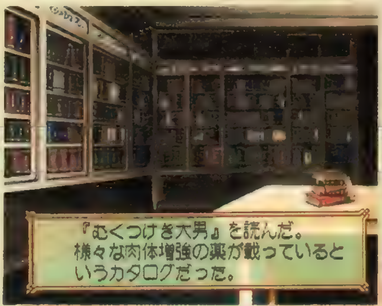
22 メガフラム　LV7　目標LV24／消費MP16／9日
本：①②オレと爆弾
効果：敵1体に攻撃力160の魔法攻撃(消費MP10)
必要な道具：天秤
必要な材料：
フラム ×2 ← 燃える砂×4 ←カノーネ岩 ×2 / ロウ ×0.6 ← (ハチの巣 ×1.6 / 燃える砂 ×2 ←カノーネ岩×0.5 / 中和剤(緑)×1 ←魔法の草 ×1.2)
燃える砂×3 ←カノーネ岩 ×1.5
ロウ ×0.6 ← ハチの巣 ×0.8 / 燃える砂 ×1 ←カノーネ岩 ×1.5 / 中和剤(緑)×0.5 ←魔法の草 ×1.2

図鑑を埋めていくために必要な本

アイテム図鑑を完成させるには、本を読むことが欠かせない。アカデミーショップで購入できるもの以外の本と読める条件を、下に再掲載するぞ。

【アカデミー図書館で読める本】
メディアの森……知識値が700以上あること
おまじない百科…知識値が800以上あること
オレと爆弾………知識値が1300以上あること
貴族たちの生活…名声値が400以上あること
生命の神秘………イベント「バンブスロア」発生後
魂の秘術…………イベント「怪盗デア・ヒメル」発生後
笑顔の人生論……クーゲルのイベント「兄弟」発生後
太陽の神話………イベント「とっても寒いのよ」発生後

【秘密の図書館で読める本】
イングリド文書…知識値が1500以上あること
むくつけき大男…知識値が1800以上あること
闇の生き物たち…名声値が500以上あること
奇跡の医学書……イベント「友情は何より固く」発生後
ドルニエの理論…知識値が3000以上、名声値が600以上あり、「賢者の石」の夢を見るイベント発生後



◀秘密の図書館を見つけるには、ドルニエ校長の後を追って図書館の本棚を調べること。

青の属性

水薬など「水」に関係したものが多く、回復系アイテムが中心。

23 ヘーベル湖の水　LV0
本：①――(最初から知っている) ②世界の薬草辞典、健康だいすき!
効果：マリーの疲労を5回復(消費MP3)
入手場所：ヘーベル湖

24 精霊のなみだ　LV0
本：――
入手場所：イベント「友情は何より固く」で、全快したシアからもらえる

25 ヤドクヤドリ　LV0
本：①世界の薬草辞典
効果：味方1人の毒状態を回復(消費MP3)　効力=弱
入手場所：メディアの森

26 金色の鮭　LV0
本：①生命の神秘　②闇の生き物たち
効果：味方1人のMPを30回復(消費MP0)
入手場所：ストルデルの滝(3月〜11月)

27 ミスティカ　LV0
本：①初等錬金術講座　②中等錬金術講座
効果：味方1人のMPを5回復(消費MP0)
入手場所：ヘーベル湖、ストルデルの滝

28 蒸留水 LV1 目標LV6／消費MP1／0.3日
本：①②中等錬金術講座
必要な道具：ろ過器
必要な材料：ヘーベル湖の水×1.6

29 中和剤(青) LV1 目標LV6／消費MP1／0.2日
本：①②――(最初から知っている)
必要な道具：――
必要な材料：ヘーベル湖の水×1

30 アルテナの水 LV2 目標LV8／消費MP4／0.6日
本：①②初等錬金術講座
効果：味方1人のHPを50回復(消費MP5)
必要な道具：ろ過器、乳鉢
必要な材料：
蒸留水 ×3 ←ヘーベル湖の水×4.8
ほうれんそう×1
中和剤(緑) ×0.5 ←魔法の草× 1.2

31 ミスティカの葉 LV3 目標LV10／消費MP3／0.6日
本：①世界の薬草辞典 ②高等錬金術講座
効果：味方1人のMPを30回復(消費MP0)
必要な道具：――
必要な材料：
ミスティカ ×2
ぷにぷに玉 ×0.1
中和剤(緑)×0.5 ←魔法の草×1.2

32 精霊の光球 LV3 目標LV14／消費MP6／1日
本：①太陽の神話 ②高等錬金術講座
効果：敵1体に攻撃力100の魔法攻撃(消費MP6)
必要な道具：――
必要な材料：
雨雲の石 ×1 ←レジエン石 ×0.4 / 研磨剤 ×0.6 ←フェスト×0.3
蒸留水 ×0.5 ←ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青)×0.6 ←ヘーベル湖の水×1

33 解毒剤 LV3 目標LV12／消費MP4／0.3日
本：①初等錬金術講座 ②健康だいすき！
効果：味方1人の毒状態を回復(消費MP6 効力=強)
必要な道具：乳鉢
必要な材料：
ヤドクヤドリ ×3
アルテナの水×0.5 ←蒸留水 ×3 ←ヘーベル湖の水×4.8 / ほうれんそう×1 / 中和剤(緑) ×0.5 ←魔法の草 ×1.2

34 力の素A錠 LV4 目標LV20／消費MP5／0.8日
本：①魂の秘術 ②むくつけき大男
効果：味方1人の物理攻撃力を1UP(消費MP7)
必要な道具：乳鉢
必要な材料：
アルベリヒ ×1
蒸留水 ×1 ←ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青)×1 ←ヘーベル湖の水×1

35 力の素B錠 LV4 目標LV20／消費MP5／0.8日
本：①魂の秘術 ②むくつけき大男
効果：味方1人の物理防御力を1UP(消費MP7)
必要な道具：乳鉢
必要な材料：
妖精の羽 ×1
蒸留水 ×1 ←ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青)×1 ←ヘーベル湖の水×1

36 栄養剤 LV4 目標LV12／消費MP8／1日
本：①むくつけき大男 ②健康だいすき！
効果：マリーの疲労を20回復(消費MP7)
必要な道具：ろ過器
必要な材料：
蒸留水 ×4
オニワライタケ×2.2 ←ヘーベル湖の水×6.4
中和剤(青) ×0.5 ←ヘーベル湖の水×1

37 精神の素A錠 LV5 目標LV20／消費MP6／0.9日
本：①魂の秘術 ②むくつけき大男
効果：味方1人の魔法攻撃力を1UP(消費MP8)
必要な道具：乳鉢
必要な材料：
湖光の結晶×1
蒸留水 ×1 ←ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青)×1 ←ヘーベル湖の水×1

38 精神の素B錠 LV5 目標LV20／消費MP6／0.9日
本：①魂の秘術 ②むくつけき大男
効果：味方1人の魔法防御力を1UP(消費MP8)
必要な道具：乳鉢
必要な材料：
滝つぼのしずく×1
蒸留水 ×1 ←ヘーベル湖の水×1.6
中和剤(青) ×1 ←ヘーベル湖の水×1

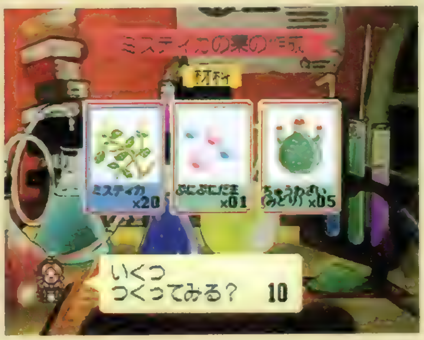
39 神々のいかづち LV5 目標LV22／消費MP8／4日
本：①オレと爆弾 ②太陽の神話
効果：敵全体に攻撃力120の魔法攻撃(消費MP8)
必要な道具：――
必要な材料：
精霊の光球×0.8 ←雨雲の石 ×1 ←レジエン石 ×0.4←フェスト×0.3 / 研磨剤 ×0.6
　　　　　　　　 ←蒸留水 ×0.5 ←ヘーベル湖の水×1.6
　　　　　　　　 ←中和剤(青) ×0.5 ←ヘーベル湖の水×1
研磨剤 ×1 ←フェスト ×0.3
中和剤(青)×0.5 ←ヘーベル湖の水×1

40 アルテナの傷薬 LV5 目標LV18／消費MP10／4日
本：①健康だいすき！ ②魂の秘術
効果：味方1人のHPを150回復(消費MP8)
必要な道具：遠心分離器、乳鉢
必要な材料：
アルテナの水×3 ←蒸留水 ×9 ←ヘーベル湖の水×14.4 / ほうれんそう ×3 / 中和剤(緑) ×1.5 ←魔法の草 ×2.4
シャリオ油 ×5 ←シャリオミルク ×1.5
栄養剤 ×3 ←蒸留水 ×12 ←ヘーベル湖の水×19.2 / オニワライタケ×6.6 / 中和剤(青) ×1.5 ←ヘーベル湖の水×2
中和剤(緑) ×1 ←魔法の草 ×1.2

41 ミスティカティ LV6 目標LV18／消費MP16／0.2日
本：①――(最初から知っている) ②貴族たちの生活
効果：味方1人のMPを100回復(消費MP0)
必要な道具：ろ過器
必要な材料：
ミスティカの葉×4 ←ミスティカ ×8 / ぷにぷに玉 ×0.4 / 中和剤(緑) ×2 ←魔法の草×2.4
ガッシュの木炭×4 ←ガッシュの枝 ×4 / 燃える砂 ×4 ←カノーネ岩×2 / 中和剤(赤) ×2 ←カノーネ岩×3
蒸留水 ×7.5 ←ヘーベル湖の水×12
中和剤(青) ×2 ←ヘーベル湖の水×2

42 失われた果実 LV6 目標LV22／消費MP11／6日
本：①②闇の生き物たち
必要な道具：――
必要な材料：
ガッシュの木炭×2 ←ガッシュの枝 ×2 / 燃える砂 ×2 ←カノーネ岩 ×1 / 中和剤(赤) ×1 ←カノーネ岩 ×1.5
アルテナの水 ×4 ←蒸留水 ×12 ←ヘーベル湖の水×19.2 / ほうれんそう ×4 / 中和剤(緑) ×2 ←魔法の草 ×2.4
中和剤(青) ×1 ←ヘーベル湖の水×1

43 知識の目薬 LV7 目標LV26／消費MP12／8日
本：①魂の秘術 ②イングリド文書
効果：味方1人のMP最大値を3UP(消費MP10)
必要な道具：ろ過器
必要な材料：
失われた果実 ×1 ←ガッシュの木炭×2 ←ガッシュの枝 ×2 / 燃える砂 ×2 ←カノーネ岩×1 / 中和剤(赤) ×1 ←カノーネ岩×1.5
　　　　　　　　 ←アルテナの水 ×4 ←蒸留水 ×12 ←ヘーベル湖の水×19.2 / ほうれんそう ×4 / 中和剤(緑) ×2 ←魔法の草×2.4
　　　　　　　　 ←中和剤(青) ×1 ←ヘーベル湖の水×1
ミスティカの葉×1 ←ミスティカ ×2 / ぷにぷに玉 ×0.1 / 中和剤(緑) ×0.5 ←魔法の草×1.2
金色の鮭 ×2



44 エリキシル剤 LV7

目標LV30／消費MP30／12日

- 本：①ドルニエの理論　②奇跡の医学書
- 効果：味方全体のHP・MP全快（消費MP0）
- 必要な道具：遠心分離器、天秤
- 必要な材料：
  - ミスティカティ ×1.5
    - ミスティカの葉 ×8
      - ミスティカ ×16
      - ぷにぷに玉 ×0.8
      - 中和剤(緑) ×4 ← 魔法の草 ×4.8
    - ガッシュの木炭 ×8
      - ガッシュの枝 ×8
      - 燃える砂 ×8 ← カノーネ岩 ×4
      - 中和剤(赤) ×4 ← カノーネ岩 ×6
    - 蒸留水 ×15 ← ヘーベル湖の水×24
    - 中和剤(青) ×4 ← ヘーベル湖の水×4
  - アルテナの傷薬×1.5
    - アルテナの水 ×6
      - 蒸留水 ×18 ← ヘーベル湖の水×28.8
      - ほうれんそう ×6
      - 中和剤(緑) ×3 ← 魔法の草 ×3.6
    - シャリオ油 ×10 ← シャリオミルク ×3
    - 栄養剤 ×6
      - 蒸留水 ×24 ← ヘーベル湖の水×38.4
      - オニワライタケ ×13.2
      - 中和剤(青) ×3 ← ヘーベル湖の水×3
    - 中和剤(緑) ×2 ← 魔法の草 ×2.4
  - ガッシュの木炭 ×4.3
    - ガッシュの枝 ×5
    - 燃える砂 ×5 ← カノーネ岩 ×2.5
    - 中和剤(赤) ×2.5 ← カノーネ岩 ×4.5
  - 中和剤(青)× 2.5 ← ヘーベル湖の水×3

妖精さんとの付き合い方

ゲーム前半は所持金と相談して、安い雇用費の妖精さんを2～3人雇おう。お金に余裕が出てくる後半は作業スピードが速い紺か青の妖精さんを雇い直そう。スケジュールコマンドで仕事を指示するときは、作業速度が速い妖精さんは採取、遅い妖精さんは作成に割り当てるようにしよう。材料がなくなると、妖精さんは仕事をしなくなってしまうぞ。

緑の属性

草花など「木」に関係したものが多く、戦闘アイテムは少ない。

45 常若のリンゴ LV0

- 本：①世界の薬草辞典、魂の秘術　②闇の生き物たち
- 効果：味方1人のHPを50回復（消費MP3）
- 入手場所：メディアの森（9月～2月）

46 祝福のワイン LV0

- 本：――（最初から知っている）
- 効果：マリーの疲労を10回復（消費MP3）
- 入手場所：アカデミーショップ（銀貨14枚）

47 ほうれんそう LV0

- 本：――（最初から知っている）
- 効果：味方1人のHPを25回復。戦闘中物理防御力上昇（消費MP3）
- 入手場所：アカデミーショップ（銀貨10枚）

48 オニワライタケ LV0

- 本：①――（最初から知っている）、世界の薬草辞典　②笑顔の人生論
- 入手場所：近くの森

49 シャリオミルク LV0

- 本：――
- 効果：味方1人のHPを25回復（消費MP3）
- 入手場所：妖精パテットの訪問販売（銀貨5枚）

50 ナゾの木の実 LV0

- 本：――
- 効果：味方1人の素早さ以外の全パラメータ最大値UP（消費MP3）
- 入手場所：妖精の木に「植物用栄養剤」をあげると10日後入手

51 ぷにぷに玉 LV0

- 本：①高等錬金術講座
- 入手場所：ぷにぷにを倒す、妖精パテットの訪問販売（銀貨25枚）

52 竹 LV0

- 本：――（最初から知っている）
- 入手場所：メディアの森（3月～8月）、アカデミーショップ（銀貨14枚）

53 ドンケルハイト LV0

- 本：①ドルニエの理論　②闇の生き物たち
- 入手場所：近くの森（6月18日の日食の日のみ）

54 ハチの巣 LV0

- 本：①②中等錬金術講座
- 入手場所：メディアの森（3月～8月）、妖精パテットの訪問販売（銀貨5枚）

55 うに LV0

- 本：――
- 効果：敵1体に攻撃力15の物理攻撃（消費MP3）
- 入手場所：近くの森、メディアの森、アカデミーショップ（銀貨20枚）

56 魔法の草 LV0

- 本：――（最初から知っている）
- 入手場所：近くの森、ヘーベル湖、メディアの森、アカデミーショップ（銀貨18枚）

57 中和剤(緑) LV1

目標LV6／消費MP1／0.2日

- 本：①②――（最初から知っている）
- 必要な道具：――
- 必要な材料：魔法の草×1.2

58 シャリオ油 LV1

目標LV8／消費MP1／0.3日

- 本：①②中等錬金術講座、健康だいすき！
- 必要な道具：遠心分離器
- 必要な材料：シャリオミルク×0.3

59 シャリオチーズ LV2

目標LV8／消費MP4／0.7日

- 本：①②健康だいすき！
- 効果：味方1人のHPを40回復（消費MP5）
- 必要な道具：遠心分離器、ろ過器
- 必要な材料：シャリオミルク×2

60 植物用栄養剤 LV3

目標LV14／消費MP5／1日

- 本：①②世界の薬草辞典
- 必要な道具：乳鉢
- 必要な材料：
  - 魔法の草 ×3.5
  - 竹 ×1
  - アルテナの水×1
    - 蒸留水 ×3 ← ヘーベル湖の水×4.8
    - ほうれんそう×1
    - 中和剤(緑) ×0.5 ← 魔法の草 ×1.2
  - 中和剤(緑) ×1.5 ← 魔法の草 ×2.4

61 ほうれんそうS LV4

目標LV14／消費MP7／0.8日

- 本：①生命の神秘　②世界の薬草辞典
- 効果：戦闘中、味方1人の物理防御力上昇（消費MP7）
- 必要な道具：――
- 必要な材料：
  - ほうれんそう×2
  - ミスティカ ×2
  - 中和剤(緑) ×0.5 ← 魔法の草×1.2

62 生きてるナワ LV4

目標LV18／消費MP10／2日

- 本：①②魂の秘術
- 必要な道具：乳鉢
- 必要な材料：
  - 魔法の草 ×3
  - 竹 ×1
  - ぷにぷに玉×0.8

63 育毛剤「竹林」 LV5

目標LV18／消費MP30／9日

- 本：①②生命の神秘
- 必要な道具：天秤、乳鉢
- 必要な材料：
  - 魔法の草 ×4
  - ほうれんそうS×2
    - ほうれんそう×4
    - ミスティカ ×4
    - 中和剤(緑) ×1 ← 魔法の草×1.2
  - 竹 ×4

64 生きてるホウキ LV6

目標LV20／消費MP13／4日

- 本：①魂の秘術　②ドルニエの理論
- 必要な道具：乳鉢
- 必要な材料：
  - 魔法の草 ×4
  - 竹 ×2
  - 祝福のワイン×1
  - 生きてるナワ×1
    - 魔法の草 ×3
    - 竹 ×1
    - ぷにぷに玉×0.8

65 千年亀のこうら LV6

目標LV22／消費MP11／6日

- 本：①生命の神秘　②イングリド文書
- 必要な道具：ランプ、乳鉢
- 必要な材料：
  - シャリオチーズ×3 ← シャリオミルク×6
  - ロウ ×1.5
    - ハチの巣 ×1.6
    - 燃える砂 ×2 ← カノーネ岩×1
    - 中和剤(緑) ×1 ← 魔法の草×1.2
  - 祝福のワイン ×2
  - 中和剤(緑) ×0.8 ← 魔法の草 ×1.2

66 不老長寿の薬　LV7

目標LV26／消費MP12／9日

- 本：①魂の秘術、ドルニエの理論　②イングリド文書
- 効果：味方1人のHP最大値を4UP（消費MP10）
- 必要な道具：遠心分離器、ガラス器具
- 必要な材料：
  - 千年亀のこうら×1 ←
    - シャリオチーズ×3 ←シャリオミルク×6
    - ロウ ×1.5 ←
      - ハチの巣 ×1.6
      - 燃える砂 ×2 ←カノーネ岩×1
      - 中和剤(緑)×1 ←魔法の草 ×1.2
    - 祝福のワイン ×0.8
    - 中和剤(緑) ×2 ←魔法の草×1.2
  - ほうれんそうS×1 ←
    - ほうれんそう ×2
    - ミスティカ ×2
    - 中和剤(緑) ×0.5 ←魔法の草×1.2
  - 常若のリンゴ ×2

◀採取できる季節が限定のアイテムは、6月28～30日に発生する「ザールブルグのみの市」でも手に入れることができるぞ。でもお金がかかるけどね。

白の属性

粉末など形のない「風」がイメージで、補助系アイテムが中心。

67 ズフタフ槍の草　LV0
- 本：――（最初から知っている）
- 効果：敵1体を睡眠状態にする（消費MP3）　効力＝弱
- 入手場所：近くの森、ヘーベル湖（3月～8月）、アカデミーショップ（銀貨12枚）

68 アルベリヒ　LV0
- 本：①生命の神秘、闇の生き物たち　②おまじない百科
- 入手場所：エルフィン洞窟（9月～2月）

69 塩　LV0
- 本：①――（最初から知っている）
- 入手場所：アカデミーショップ（銀貨40枚）

70 フェスト　LV0
- 本：――（最初から知っている）
- 入手場所：エルフィン洞窟

71 滝つぼのしずく　LV0
- 本：①おまじない百科
- 入手場所：ストルデルの滝（9月～2月）

72 ガッシュの枝　LV0
- 本：①初等錬金術講座、健康だいすき！　②世界の薬草辞典
- 効果：味方1人の睡眠状態を回復（消費MP3）　効力＝弱
- 入手場所：ストルデルの滝

73 ヤドクダケ　LV0
- 本：①②高等錬金術講座
- 効果：敵1体を毒状態にする（消費MP3）　効力＝弱
- 入手場所：メディアの森

74 レジエン石　LV0
- 本：①初等錬金術講座
- 入手場所：ストルデルの滝

75 湖光の結晶　LV0
- 本：①おまじない百科
- 入手場所：ヘーベル湖（9月～2月）

76 妖精の羽　LV0
- 本：①闇の生き物たち
- 入手場所：メディアの森（9月～2月）

77 研磨剤　LV1
目標LV6／消費MP1／1日
- 本：①②初等錬金術講座
- 必要な道具：乳鉢
- 必要な材料：フェスト×0.3

78 天空の護符　LV1
目標LV8／消費MP2／0.3日
- 本：①②中等錬金術講座
- 効果：味方全体の特殊攻撃に対する防御力上昇（消費MP4
- 必要な道具：――
- 必要な材料：レジエン石×1

79 雨雲の石　LV2
目標LV8／消費MP1／1.6日
- 本：①②――（最初から知っている）
- 必要な道具：――
- 必要な材料：
  - レジエン石×0.4
  - 研磨剤 ×0.6 ←フェスト×0.3

80 疾風の竹笛　LV2
目標LV8／消費MP3／1日
- 本：①②高等錬金術講座
- 効果：味方全体の素早さ上昇（消費MP5）
- 必要な道具：――
- 必要な材料：
  - 竹 ×0.6
  - 研磨剤 ×2 ←フェスト ×0.6
  - 中和剤(緑)×0.5 ←魔法の草×1.2

81 しびれ薬　LV2
目標LV12／消費MP5／0.5日
- 本：①②メディアの森
- 効果：敵1体をマヒさせる（消費MP5）　効力＝弱
- 必要な道具：乳鉢
- 必要な材料：
  - ぷにぷに玉×1.1
  - ヤドクダケ ×2
  - 中和剤(緑)×1 ←魔法の草×1.2

82 ズフタフ槍の水　LV3
目標LV10／消費MP4／0.6日
- 本：①世界の薬草辞典　②メディアの森
- 効果：敵1体を睡眠状態にする（消費MP6）　効力＝強
- 必要な道具：ろ過器
- 必要な材料：
  - ズフタフ槍の草 ×1.6
  - ヘーベル湖の水×1.4
  - 中和剤(青) ×0.5 ←ヘーベル湖の水×1

83 ヤドクダケの粉　LV3
目標LV14／消費MP4／0.3日
- 本：①世界の薬草辞典　②メディアの森
- 効果：敵全体を毒状態にする（消費MP6）　効力＝強
- 必要な道具：乳鉢
- 必要な材料：ヤドクダケ×3

84 ガッシュの木炭　LV3
目標LV12／消費MP4／0.4日
- 本：①世界の薬草辞典　②健康だいすき！
- 効果：味方全体の睡眠状態を回復（消費MP6）　効力＝強
- 必要な道具：ランプ
- 必要な材料：
  - ガッシュの枝×1
  - 燃える砂 ×1 ←カノーネ岩×0.5
  - 中和剤(赤) ×0.5 ←カノーネ岩×1.5

85 マヒコロリ　LV4
目標LV16／消費MP4／1日
- 本：①②メディアの森
- 効果：味方全体のマヒ状態を回復 消費MP6）　効力＝強
- 必要な道具：――
- 必要な材料：
  - ヤドクヤドリ ×2
  - ガッシュの木炭×1 ←
    - ガッシュの枝×1
    - 燃える砂 ×1 ←カノーネ岩×0.5
    - 中和剤(赤) ×0.5 ←カノーネ岩×1.5
  - 中和剤(青) ×0.5 ←ヘーベル湖の水×1

たくさんあると助かるアイテム

アイテム作成するために常に常備しておきたい材料アイテムは、何といっても「カノーネ岩」、「ヘーベル湖の水」、「魔法の草」の3属性の基本アイテムだ。これらはいくつあっても足りないくらい作成に必要なもの。妖精さんをそれぞれの採取場所に派遣して、いつでも使えるよう大量に入手させておこう。その他では、疲労回復の「祝福のワイン」、HP回復の「ほうれんそう」、MP回復の「ミスティカ」などもストックしておくべきアイテムだ。また、妖精さんの訪問販売も逃さないこと。

そして、たくさん作っておいた方が良い作成アイテムは「中和剤（3種）」、「燃える砂」、「ロウ」、「蒸留水」、「アルテナの水」、「研磨剤」、「ガッシュの木炭」など。これらは、さらにいろいろなアイテムの材料となるものなので、かなりの数をストックしておくとラクだ。

最後にボス戦に役立つアイテムをピックアップ。攻撃用に「メガフラム」や「神々のいかづち」、回復用に「アルテナの傷薬」がオススメ。そして補助には「時の石版」や「疾風の竹笛」が必需品だ。

▶上で挙げたアイテムを常にストックしておけば、エリキシル剤を作成するときにも助かるぞ。

◀お金をたくさん稼ぎたいなら、比較的簡単に作れるコメートやミスティカティがオススメ。酒場の依頼で高く買ってくれるぞ。

次号（Vol.51）から3号連続で、桜瀬琥姫さん描き下ろしの

87 時の石版 LV6
目標LV22／消費MP8／8日

- 本：①②イングリド文書
- 必要な道具：ランプ、乳鉢
- 効果：敵全体の動きを一定時間止める(消費MP9) 1戦闘中1回のみ使用可

必要な材料
- コメート ×1 ←
  - コメート原石×3
  - 研磨剤 ×3 ←フェスト ×0.9
  - 中和剤(赤) ×0.5 ←カノーネ岩×1.5
- ロウ ×2 ←
  - ハチの巣 ×1.6
  - 燃える砂 ×2 ←カノーネ岩×1
  - 中和剤(緑) ×1 ←魔法の草 ×1.2
- 塩 ×3
- 中和剤(赤)×0.5 ←カノーネ岩 ×1.5

86 世界に笑顔を LV5
目標LV24／消費MP20／10日

- 本：①②笑顔の人生論
- 必要な道具：——

必要な材料
- オニワライタケ×3
- ズフタフ槍の水×3 ←
  - ズフタフ槍の草×4.8
  - ヘーベル湖の水×4.2
  - 中和剤(青) ×3 ←ヘーベル湖の水×3
- 中和剤(緑) ×1.5 ←魔法の草 ×2.4

88 アロママテリア LV7
目標LV30／消費MP50／20日

- 本：①②ドルニエの理論
- 効果：
- 必要な道具：天秤、ガラス器具

必要な材料
- 虹色の聖水×1 ←
  - 液化溶剤×1 ←
    - 地底湖の溜まり×3
    - ロウ ×3 ←
      - ハチの巣 ×2.4
      - 燃える砂 ×3 ←カノーネ岩×1.5
      - 中和剤(緑)×1.5 ←魔法の草 ×2.4
  - コメート ×1 ←
    - コメート原石 ×3
    - 研磨剤 ×3 ←フェスト ×0.9
    - 中和剤(赤) ×0.5 ←カノーネ岩 ×1.5
- 黄金色の岩×1
- 塩 ×1
- 中和剤(赤)×1 ←カノーネ岩×1.5

金の属性
ただ1つのアイテム賢者の石のみが有する第5の属性。

89 賢者の石 LV8
目標LV38／消費MP99／30日

- 本：——
- 必要な道具：ガラス器具

必要な材料
- 火竜の舌 ×1
- 精霊のなみだ ×1
- ドンケルハイト×1
- アロママテリア×1 ←(作り方は左記参照)

その他
アイテム作成に使う道具など、持っているだけで効果があるもの。

90 ランプ LV0
- 本：①——(最初から知っている)
- 効果：ランプ使用のアイテム作成時に成功率上昇、暗い場所を明るく照らす
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨880枚)

91 遠心分離器 LV0
- 本：①——(最初から知っている)
- 効果：遠心分離器使用のアイテム作成時に成功率上昇
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨900枚)

92 ろ過器 LV0
- 本：①——(最初から知っている)
- 効果：ろ過器使用のアイテム作成時に成功率上昇
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨200枚)

93 かご LV0
- 本：①初等錬金術講座
- 効果：一度に採取できる材料の量が約2倍になる
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨240枚)

94 ねずみとり LV0
- 本：①初等錬金術講座
- 効果：
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨160枚)

95 天秤 LV0
- 本：①——(最初から知っている)
- 効果：アイテム作成の成功率が10%上昇
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨800枚)

96 ガラス器具 LV0
- 本：①——(最初から知っている)
- 効果：ガラス器具使用のアイテム作成時に成功率上昇
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨1000枚)

97 乳鉢 LV0
- 本：①——(最初から知っている)
- 効果：乳鉢使用のアイテム作成時に成功率上昇
- 入手場所：アカデミーショップ(銀貨500枚)

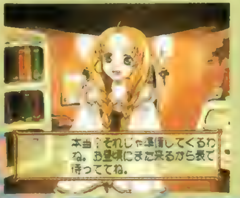
98 妖精の腕輪 LV0
- 本：——
- 効果：妖精の森に行くことができる
- 入手場所：イベント「新たなる出会い」で妖精ボックスからもらえる

99 暗唱カード LV0
- 本：——
- 効果：アカデミーの図書館に入ることができる
- 入手場所：イベント「認められし者」でイングリド先生からもらえる

100 通行許可証 LV0
- 本：——
- 効果：ジグザール城の謁見室に入ることができる
- 入手場所：王子イベント「二人の男」でブレドルフ王子からもらえる

特別企画 豪華プレゼント付きスペシャルコンテスト！

株式会社ガストとの共同企画によって、キャラクターコンテストと図鑑完成デイアタックが実現！ 「マリー」をもっともっとみんなで楽しむためのスペシャル企画として、今から急いでソフトを買ってきても間に合うようなものを用意したぞ。詳しくは右の欄を見てね。また、この企画によるプレゼント賞品は現在鋭意製作中だけど、どうやらアイテム図鑑に貼れるシールになるらしい。次号ではその詳細を紹介するからね！



▶マリーはもちろんだが、シアも大人気の予感！

1.キャラクターコンテスト
ゲーム中、バストアップで登場するキャラクターの中から好きな人物を選んでハガキで応募して下さい。宛先は「マリーのキャラコン」係。コンテスト集計結果の順位にかかわらず、キャラへの熱い想いを語ってくれたハガキに対して特別賞品をプレゼントします。イラストも自由に描いてOKだぞ。力作はこの攻略ページ内で紹介までしちゃう！ 絵に自信がなくても、文章に自信がなくても、キミがどれだけそのキャラを好きなのかを伝えてくれればいいのだ。ジメジメした季節なので、特別に封書での応募もOKしちゃいます。たくさんのハガキを首を長くして待ってまーす!!

2.図鑑完成デイアタック
アイテム図鑑が完成（右の写真のメッセージが表示されたとき）した日付の早さを競うものです。「○年目の○月○日に完成」とハガキに書いて、「マリーの図鑑」係まで送って下さい。なお、改造ツールなどを使ってデータを書き換えたりすることは、絶対に禁止します！

また、これ以外にも「電撃PSコロシアム」内で『マリー』について、いろいろ募集していくから、そっちの方も挑戦してみてね。

▲このメッセージが表示された日を競う。この日がわかるセーブデータはとっておいてね。

応募方法
キャラコン部門はキャラ名を、図鑑部門は年月日を官製ハガキに書き、氏名・住所・電話番号を明記の上、下のあて先まで応募して下さい。〆切は7月31日(必着)。
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃PS「マリーのキャラコン」または「マリーの図鑑」係

4コママンガ&イラストエッセイが始まります！お楽しみに!!

がんばれ森川君2号

手とり足とりで進めたワールドマップ攻略も今回で最後。
永遠に終わらないこのゲームのために役立つ情報も満載!

発売中	▶¥4,800 ▶SCEI
AIゲーム	▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

撮影のためにいろんなことをさせていたせいか、なぜかDr.Yを喜んで持ち帰るようになってしまいました。別に支障はないだろうとタカをくくっていたら最後に落とし穴が……。せっかくP－ZONEをクリアしたのにAI CHIPが出現する前にDr.Yを持ち帰るので、どうしても1つだけ手に入らず途方に暮れました。結局どうにもならず、ずいぶん前のセーブデータからやり直したんだけど、皆さんも気をつけましょうね(笑)。 (PON)

全ワールド制覇完了のために

今回、ワールド6＆7のマップ掲載で、飼育庭ワールドは一応すべてフォローしたことになる。あとはP－ZONEを頑張ってクリアすれば、最終目標であった全AI CHIP収集は目前だ。その前に、もう1つの目標である全ワールド制覇も忘れずに。P－ZONEをクリアした後、各ワールドのPステージからワールド9にも行ってみよう。ここはオマケのようなステージで、頭に乗せて楽しめるアイテムがあるのだ。

8つめのAI CHIPをゲット!!

PiTのBGM選択のしくみ

BGMはあらかじめ4つのタイプに分かれている。PiTはそのときの体調や性格に応じてタイプを選択しているのだ。体調とは疲労度と空腹度のことで、画面上部中央右の体調アイコンのポインターが右上にあるほど良い状態だ。ストレスとは、画面上部中央の性格アイコンの色が赤系になっている状態を表しているぞ。

BGM－CD一覧

番号	入手場所	タイプ
0	ワールド5(5－0の北)	A
1	ワールド0(練習ステージ)	A
2	ワールド2(2－0の南東)	C
3	ワールド3(3－0の中央)	B
4	ワールド4(4－0の中央)	D
5	ワールド4(4－2の西)	B
6	ワールド0(W1へ続くステージ)	B
7	ワールド6(6－2の南西)	C
8	ワールド7(7－0の南西)	A
9	ワールド1(中央東)	D
10	ワールド2(2－1の北)	C

BGMのタイプ

タイプA……元気があってスピード感のある曲
タイプB……明るく落ちついてゆったりとした曲
タイプC……過激でスピード感のある曲
タイプD……暗くどんよりとした曲

基本的なBGMの選択基準

体調が良く、ストレスもないとき ………タイプA
体調は悪いが、ストレスがないとき…タイプB
体調は良いが、ストレスがあるとき…タイプC
体調が悪く、ストレスもあるとき……タイプD

●BGM選曲を変えさせるには…?

BGMを変えるタイミングにもよるが、体調を整えたりストレスを緩和したりすることで、違うタイプの曲をかけるようになる。体調に関しては、エネルギーパックやスタートボタンを使って、悪い状態を持続させないように気を付ければOK。ストレスについては、こまめに「よしよし」をして少しずつ緩和させていこう。

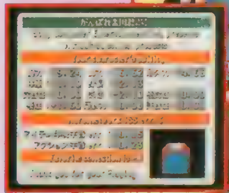
▶体調も良くストレスもなければ明るい曲を選ぶ。

◀PiTのストレス解消には「よしよし」が一番だ。

自分で作れる究

AI CHIPを8つすべて集めると、AI ROOMにもう1つのPiT〝ゴールデンPiT〟が完成する。これを誕生させると今までのPiTは消え、ワールド内のアイテムも元に戻り、また最初から育てていくことになる。

▶8つのAI CHIPすべてが揃うと、Dr.Yが祝福してくれるぞ。



▼今まで育てたPiTの詳細なデータを見ることもできるのだ。

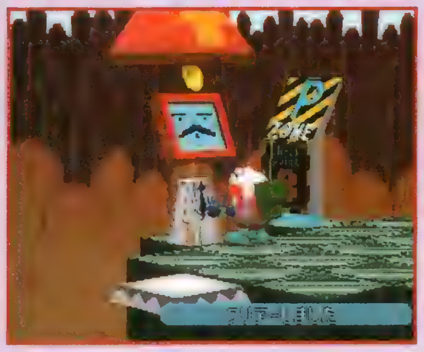
◀そして、2体目のPiT〝ゴールデンPiT〟が新しく誕生する。

©1997 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

▼ がんばれ森川君2号

P-ZONEも全クリアせよ！

各ワールドにあるAI　CHIPは計７つ。残りの１つはP-ZONEの奥にあるため、すべてのAI　CHIPを集めるためにはP-ZONEの全クリアも必須となる。ワールド内でP-ZONEをある程度クリアしていないと進めないところもあるので、ワールドクリアごとに少しずつチャレンジさせていくのがいいだろう。右のポイントを参考に根気よく全クリアを目指そう！



◀ワールドを１つクリアするごとにＰ－ＺＯＮＥに挑んでいけば、比較的ラクにクリアしていけるぞ。

▶外装ディスクも残さず入手！

▶第１ステージの途中にこの外装ディスクがある。ちゃんと最初から持ち帰ることを教えていれば、取り忘れることはないよね。

<外装ディスク#41>
茶色チェックに花

チェックポイントに注目!!

各ワールド内のＰステージにあるチェックポイントの数字は、P-ZONEのクリアステージとリンクしている。例えば、数字が４ならP-ZONEの第４ステージまでクリアすると新しい通路が現れる、という具合だ。ワールド５以降は、Ｐステージ以外にもチェックポイントが登場するため、確認しながら進んでいこう。

point 1 似たようなステージで矯正

▲何度もチャレンジだ！

何かにいやがって帰ってしまう場合、ワールド内の似たようなステージで何度も矯正しよう。ステージに入って最初に向かうアイテムも結構ネックだ。成長してからのPiTは物覚えが良くないので、何十回と繰り返し教えなければならない。やはり最初のしつけが重要なのだ。

point 2 スタートボタンをうまく使う

▲爆風の外で休ませよう。

P－ZONEではプレイヤーが操作できないが、スタートボタンでPiTを休ませることはできる。これでPiTの足止めもできるのだ。爆発で気絶してしまうとクレーンで強制的に家の前まで戻されてしまうので、スタートボタンをうまく活用して爆発を回避させよう。

極のゴールデンPiT!!

ゴールデンPiTとはいっても中身は今までのPiTと変わらない。このPiTの最大の特徴は、基本的な性格をプレイヤーが自由に設定できること。これによって本当の意味で自分だけのPiTが作れるというわけだ。

▲▶８つめのＣＨＩＰが格納された瞬間、黄金に輝くボディのゴールデンＰｉＴがついに誕生する。

▼パワフルタイプは腕力２、脚力３からスタート。

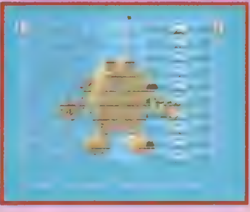
▼新ＰｉＴにするか否かはプレイヤーの自由。

設定できる項目は全部で20あり、それぞれ５段階に調節できる。これらで設定された要素はPiTの初期性格、アイテムに対する態度や耐性などに大きく影響するのだ。ただしPiTの性質上、アイテム１つ１つに対しての調整はできないぞ。

あまり極端に設定してしまうと、とんでもないPiTになってしまう可能性もあるので、プレイヤーの好みに合わせて少しだけ調整するのがいいだろう。

性格設定でオリジナルのPiTを作ろう！

20項目もの性格設定



飼育庭 ワールドガイド

～ *World Guide Part3* ～

マップ攻略もいよいよ最後のワールド６とワールド７に突入だ。どちらも難関なので、拡張パーツで強化して臨もう。

◀ワールド7では脚力が5以上ないと進めない。

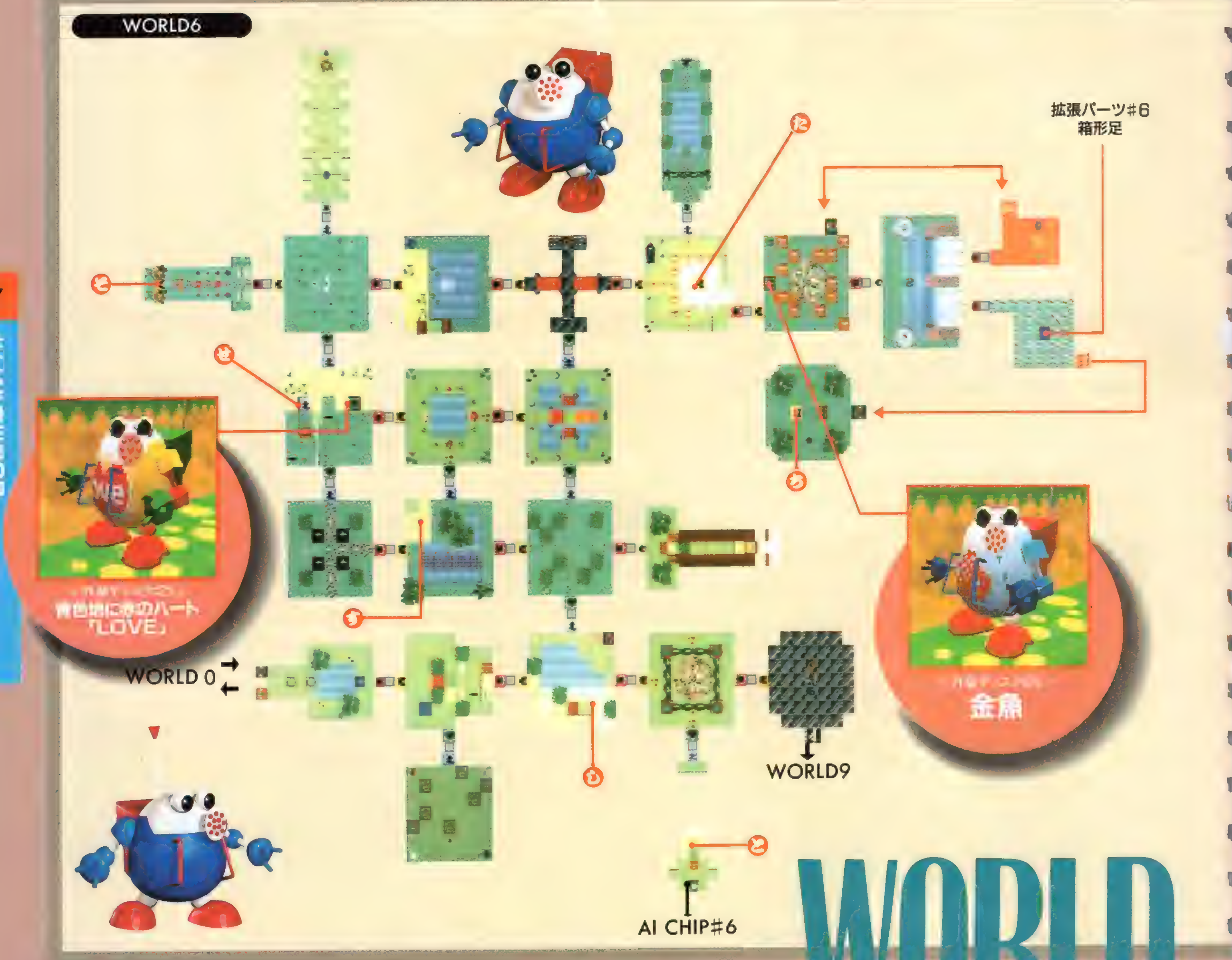
WORLD 6

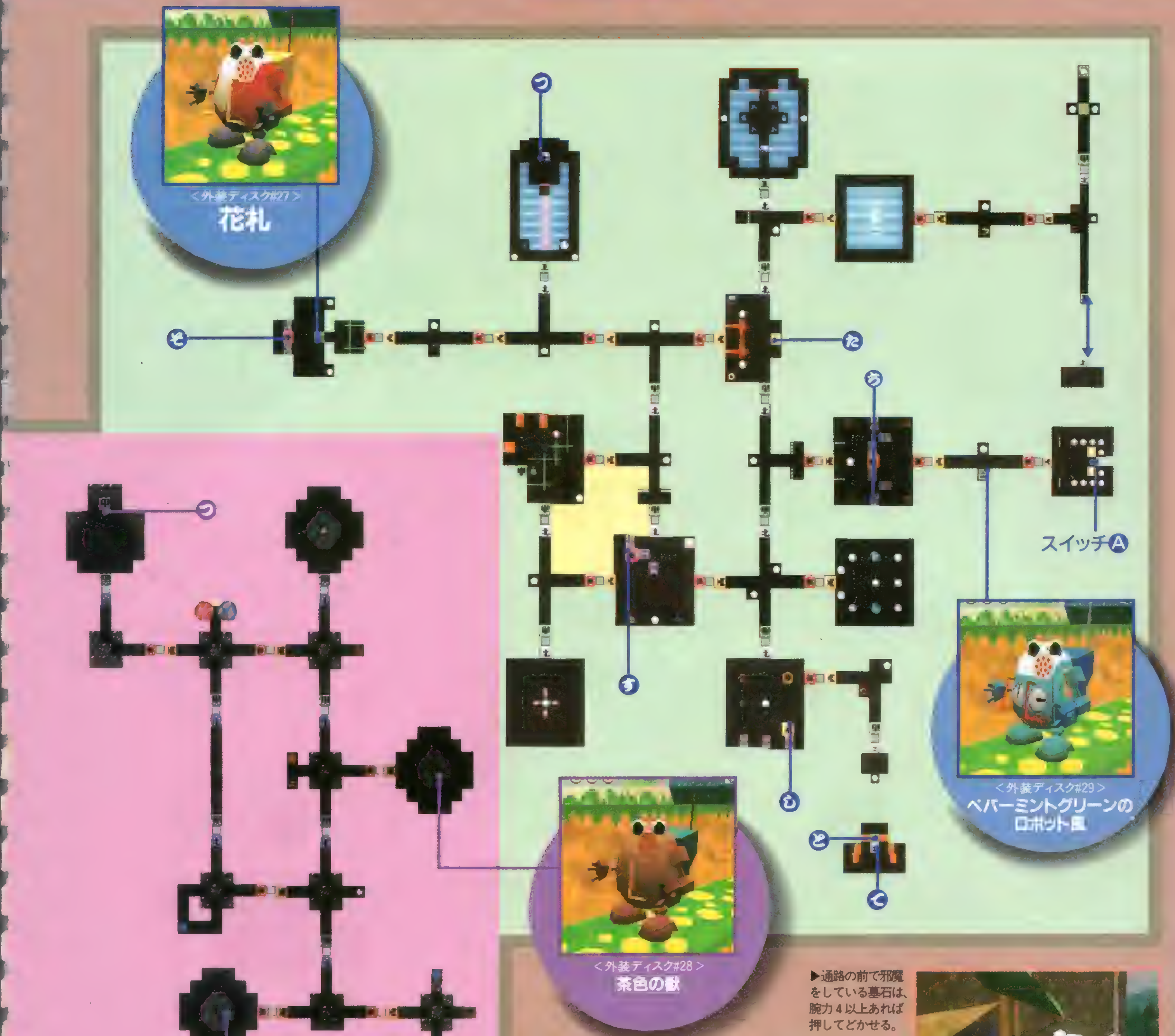
３層に分かれ、数多くのワープ通路が存在するワールド６。現在位置を見失いがちなので、マップを確認しながら進むように心がけよう。ここにもチェックポイントがあり、P-ZONEの第５ステージまでをクリアしていないとマップの北東に行けないぞ。AI CHIPは最下層を通って遠回りしないと入手できない仕掛けだ。

●地下に行ったらまず明かりを

２層目の地下マップはとても暗く、散策もままならない状態だ。スイッチA（右ページ参照）がマップ全体を明るくするための仕掛けになっているので、まずは東端のスイッチAのステージを目指そう。明るくなればマップが見やすくなるだけでなく、外装ディスクなども入手できるようになるのだ。ちなみにスイッチAは１度起動させればOK。あとはずっと明かりがついたままになるぞ。

◀▲真っ暗で何もなかったステージに、明かりがつくと外装ディスクが出現しているぞ。



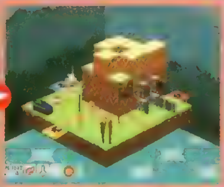


▶通路の前で邪魔をしている墓石は、腕力4以上あれば押してどかせる。

●見えにくい通路も見つけよう

一見、見えないようなところに隠れている通路がいくつかある。こういった通路も上手に利用すれば散策に役立つはず。方向を指示するときの上からの視点では見つけにくいので気を付けよう。

▲ダイヤ形のレバーを動かしてから南のステージに戻ると……。



▲アコーディオン型の扉が開いて、東の通路へ行けるのだ。

●マークの謎を解明せよ

至るところにハートや星のマークがあるのに気付くだろう。こういったステージでは、同じマークのレバーを起動することによって、扉が開いたり通路が現れたりするようになっているのだ。マークに対応した2つのレバーはどちらもマップの北側にあるぞ。

6

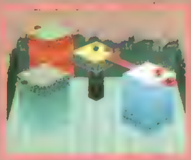
WORLD 7

ワールド7は西、南、東の3エリアに分かれた5層構造で、順番に攻略しなければならない。最初にいきなりAI CHIPがあるが、このとき入手することは困難だ。飛んでいった3体の石像を、最下層まで行って1つずつ戻してくると、橋がかかって入手できるぞ。また、P－ZONEは第6ステージまでのクリアが必要。

〈外装ディスク♯30〉
'50アロハ

●通る通路によってマップが変わる

中央のステージでは初め西の通路しかないが、石像を戻すたびに南、東の通路も現れる。拡張パーツは石像を2体戻すと出現するぞ。



▶東の通路を通ると拡張パーツが出現。

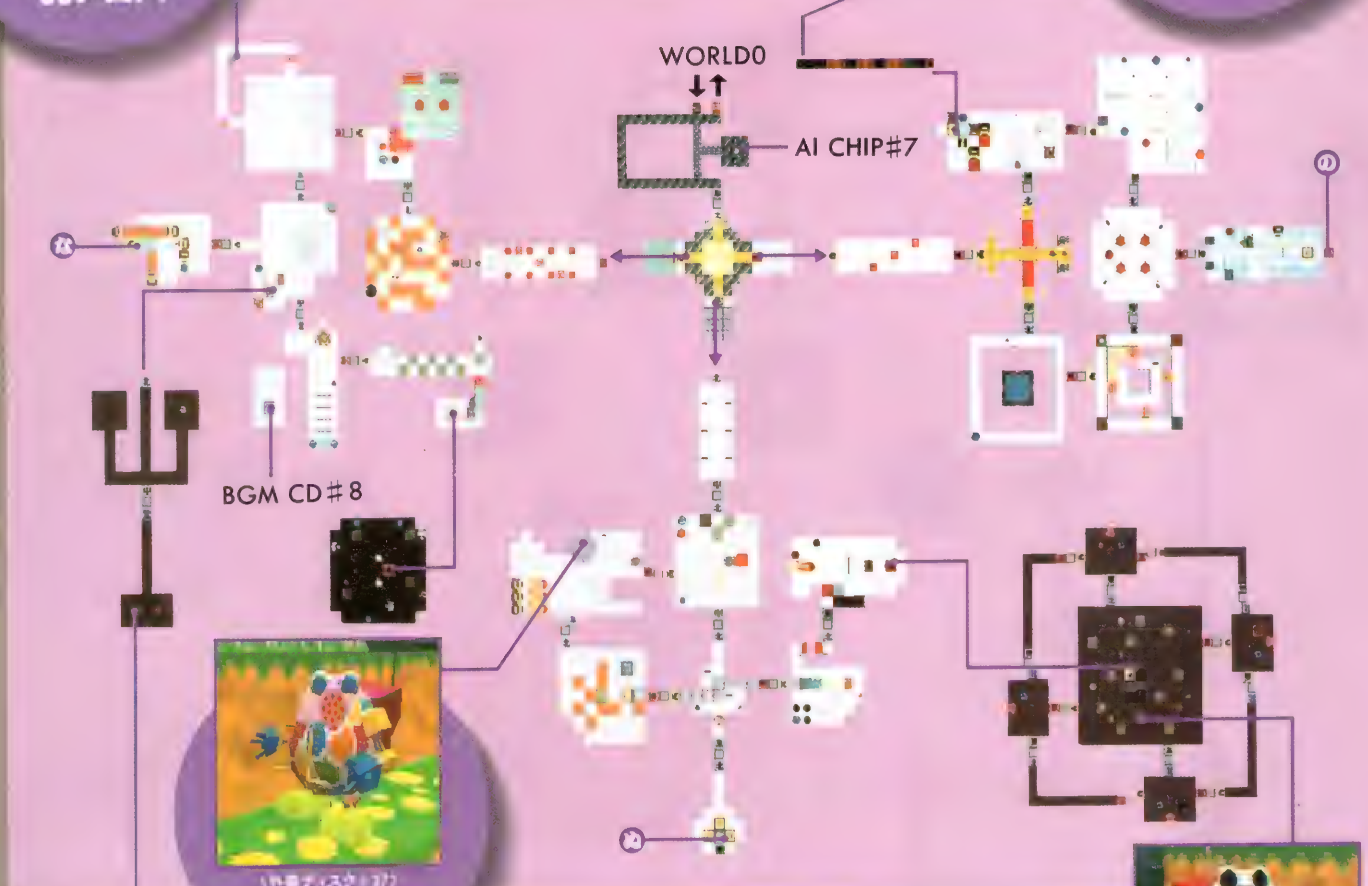
●外装ディスクがいっぱいあるぞ

マップ南西の地下ステージでは、外装ディスクを手に入れてすぐ満足しがちだが、実は全部で6つも外装ディスクが入手できるのだ。

◀スイッチを押すたびにどんどん現れる。

このステージのスイッチは押すごとに1つずつ外装ディスクが出現する。何度もスイッチを指示して、しっかり全部ゲットしよう。

〈外装ディスク♯39〉
ワインの木箱



〈外装ディスク♯37〉
モザイク

〈外装ディスク♯38〉
グリーン地にドラゴン

〈外装ディスク♯31〉
茶色地のアーガイルセーター風

〈外装ディスク♯32〉
水色の波模様に魚

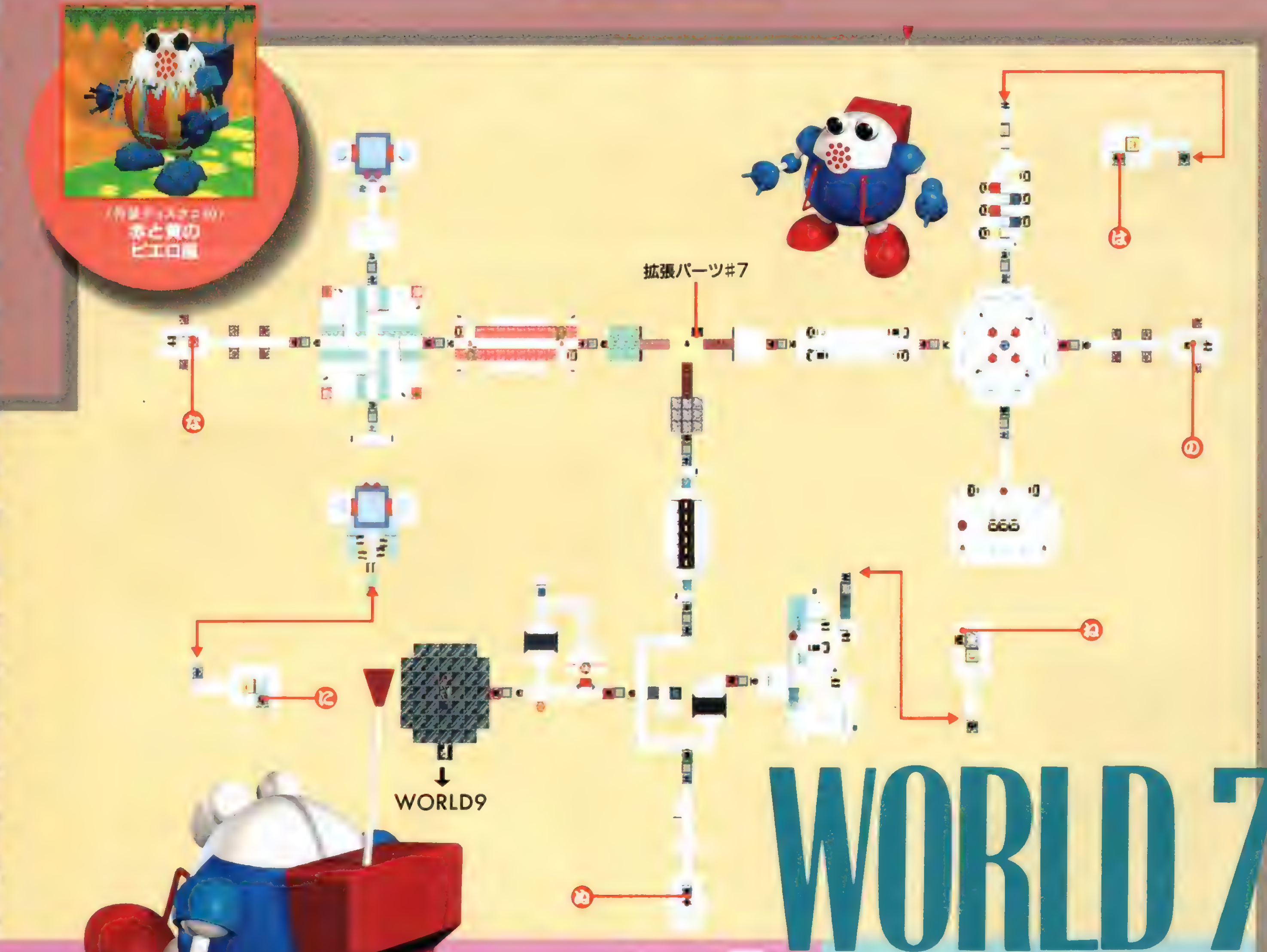
〈外装ディスク♯33〉
マフィア風グレースーツ

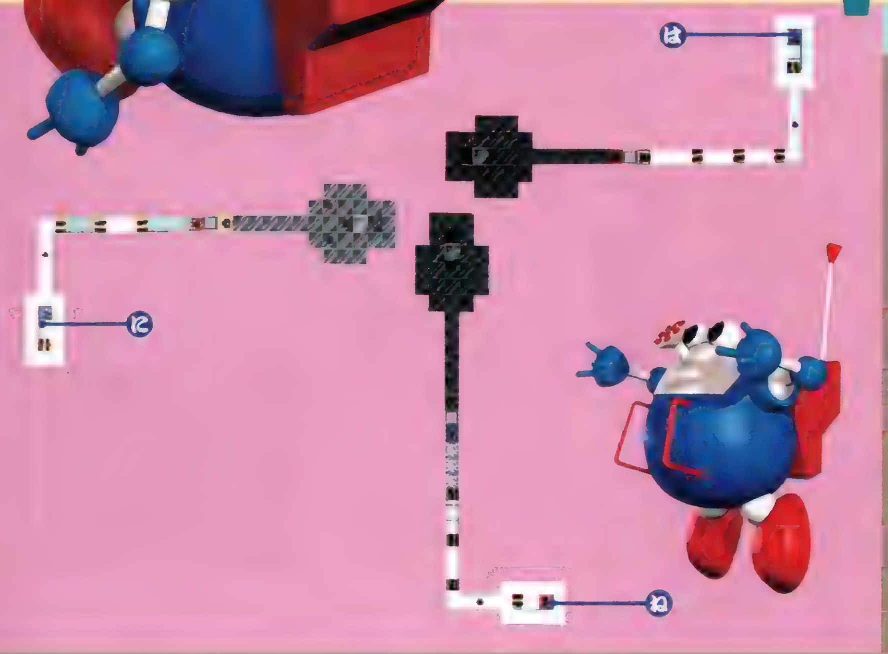
〈外装ディスク♯34〉
ブルーグレー地にピンクの小花模様

〈外装ディスク♯35〉
赤白ギンガムチェック

〈外装ディスク♯36〉
緑地にハートとラブピース

WORLD 7





●壊れたDr.Yの対処方法は?

南東の地下ステージでは壊れたDr.Yがいるが、コイツのメッセージには決してだまされないように気を付けよう。それどころか破壊した方が良いことが起こる。壊れたDr.Yは東西南北に4体あり、これをすべて壊してから中央のステージに戻ると＃38の外装ディスクが入手できるのだ。

▶壊れたDr.Yの話を素直に聞いてはいけない。ここでは蹴るか叩くかで破壊するのが正解。

タイムクライシス +ガンコン

手強い3DガンSTG『タイムクライシス』。
この激戦に勝ち残るための方法を伝授!!

発売中 ガンSTG	▶¥7,800 ▶ナムコ ▶ガンコン専用（同梱セットのみ）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

家庭用のガンＳＴＧとしては、他の追随を許さない完成度を誇っている『タイムクライシス』。なぜここまでのゲームになったのか？ と考えるとき、忘れてならないのがガンコンの存在。従来のガン型コントローラとは、その精度という点で比較にならないほど高いクオリティを実現しているのだ。問題は……大きいモニターじゃないと、臨場感に欠けるところかなぁ。もちろん、小さいモニターでプレイしてても、十分楽しいんだけどね。 （平きっつぁん）

超一流エージェントを目指すキミに贈る「タイクラ」攻略講座!

『タイムクライシス』には、従来のガンＳＴＧになかったシステムがいくつか採用されている。中でも特徴的なのが、アクションペダルボタンの存在だ。このボタンから手を離すと、主人公のリチャードは物陰に身を隠し、敵からの攻撃を一切受けなくなる。このアクションを取ることによって、弾丸のリロードも同時に行われるぞ。この、物陰に身を隠すというアクションをうまく使うことがこのゲームの基本であり攻略のポイントでもあるのだ。さらに突っ込んだ戦い方は各カコミを参照してほしい。

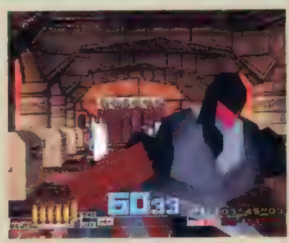
◀弾装に入っている弾丸は6発。残弾数は常にチェックしておこう。

▶敵の銃弾だけでなく、障害物からも身をかわさなくてはならないぞ。

エージェントの鉄則 1 倒すべき敵の優先順位を把握せよ!

このゲームでは、従来のガンＳＴＧとは違って、敵の銃弾を受けても必ずダメージになるわけではない。致命的な攻撃を受けなければ、ダメージとして認識されないのだ。そう、敵の中にも、射撃の腕の確かなヤツとそうでないヤツが存在するのだ。ここで注目したいのが敵の外見。例えばアーケードモードなら、青い制服を着ている敵の銃弾はほとんど当たることがないが、赤い制服の敵はかなり高い確率でこちらに攻撃をヒットしてくる。赤と青の敵が同時に出てきた場合、優先して赤い敵を倒すようにしよう。

▼とにかく優先すべきは赤い敵の撃破。他のヤツは後回しにした方がいい。



▲接近戦を挑んでくる敵にも要注意。ボーっとしていると確実にくらってしまう。

エージェントの鉄則 2 実弾兵器に注意せよ!

敵の色と同様に、敵の攻撃方法によっても、倒すべき優先順位は変わってくる。銃を使ってくる敵は、発射とほぼ同時に着弾してしまうため避けづらいので、それが赤い敵であるならば最優先で倒す必要がある。だが、そうでない場合、例えば銃を使う青い敵と、バズーカや手榴弾などの兵器を使ってくる敵が同時に現れたときはどうする!? 答えは銃の敵を後回しにする、だ。バズーカや手榴弾は、着弾してしまうと必ずダメージを受けてしまう。まずバズーカなどを持つ敵を倒し、その後銃を持ったザコを片づけるのが賢い選択なのだ。

▼バズーカや手榴弾は、撃ち落とすことも可能。かなり難しいけど。

▲こちらに着弾するまでに撃ち落とせないと、確実にダメージを受ける。危険だ。

エージェントの鉄則 3 利用できるものは極力利用せよ!

このゲームでは、背景のオブジェクトを攻撃に利用することができる場合がある。うまく使えば、その銃撃ポイントをほとんど戦わずしてクリアしてしまうことも可能だ。ただし、そういうオブジェクトがある場所は非常に限られているため、いつでも活用できるわけではないので注意が必要。また、プレイ中のイベントで、交戦中の敵を、これまた敵の暴走車が誤って（か故意かは不明だが）はねてしまうことなどもある。こういったポイントは覚えておいて、効率よくゲームを進めるようにしよう。

▶普通にプレイしていると気づきにくいのだが、画面右にある鉄骨をまとめているユニット。ここを撃つと白く光る。敵の攻撃に耐え、そのまま数発撃ち込むことができれば……。

◀ユニットが壊れ、鉄骨がバラバラと崩れ落ちてくる！ これで敵は全滅してしまうのだ!!

▲暴走車が乱入して、彼らの味方であるはずの敵（なんだか複雑だけど）をはねとばす！

エージェントの鉄則 4 敵の弱点を突け!

ステージが進んでいくと、人間だけでなく、武装ヘリや車が襲いかかってくる場面に遭遇することがある。物陰に身を隠し、避ければ何事もなく回避できる場合もあるが、戦いが避けられない時も、やはり確実にある。そういう場合、ただやみくもにターゲットに銃弾を撃ち込んでいたのでは戦いが長期化し、タイムアウトの危険性も出てくる。ところが、実はこういったマシン類には、弱点が用意されていることが多いのだ。そこを狙い撃てば、普段より大きなダメージを与えることができる。基本的に、フロントガラス部分など、装甲の薄そうな部分がその弱点であることが多いので、相手の弱点を見極め、集中攻撃で素早く倒してしまおう。

▲ステージ1に登場する暴走車はフロントガラスが弱点だ。ま、避ければ問題ないんだけどね。

 ©㈱ナムコ

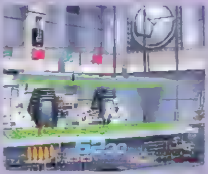
破壊できる背景オブジェクトをここに全公開!!

左ページで紹介した、破壊することの可能な背景オブジェクト。ここでは、それぞれのステージに設置してある、それらのオブジェクトを紹介するぞ。これをしっかり覚えて、ぜひ効率の良いプレイに役立ててもらいたい。中には、破壊したからといって別に何の効果もないモノもあるが、ゲームをより深く楽しむ上で、知っておいても損はないだろう。

▶画面左のシャンデリアを撃つと、揺れる。ただそれだけ（笑）。

アーケード版とはココが違う!

このＰＳ版のアーケードモードには、元のアーケード版にはなかった、破壊可能な背景オブジェクトがかなりの数、新たに用意されている。アーケード版をかなりやり込んだ人でも、こういったオブジェクトを破壊したときの反応を見るなど、新しい楽しみとともにプレイでいるだろう。


◀画面右下の床に注目。アーケード版にはなかった演出なのだ。

ARCADE MODE アーケードモード

これだけはおさえておきたい!

その銃撃ポイントの敵を全滅させられる背景オブジェクトを破壊し、ラクラククリアを狙え!!

アーケードモードにある破壊可能なオブジェクトは、撃ったところでデメリットは一切ない。タイムを節約するためにも、ガンガン破壊して、サクサククリアしていこう。

◀エリア１－３にある画面左下の木箱も、撃てば敵を全滅させられる。

▼エリア１－１、フォークリフト上の木箱を撃てば敵は全滅する!

◀エリア２－１の鉄骨は、そのうちこちらにも倒れてくる。注意しよう。

▶エリア２－２のショーケースのガラス部分は、早めに破壊しよう。隠れて攻撃してくる敵を狙いやすくなるのだ。

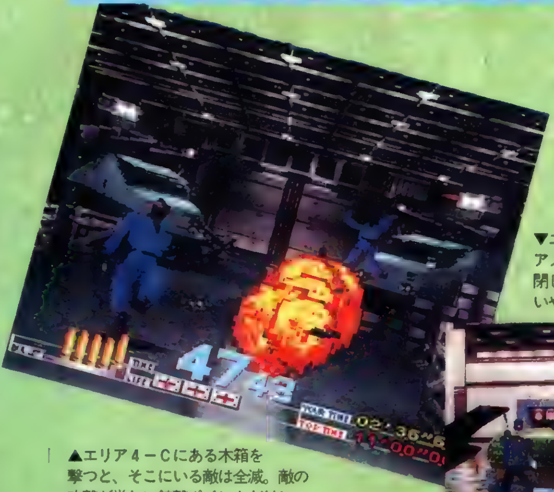
エリア	銃撃ポイント	オブジェクト
１－１	５	フォークリフト上の木箱
１－２	４	銃、手榴弾
１－３	４	画面左下の木箱
１－４	２	壷
２－１	８	画面右の鉄骨を支えている柱
２－２	１	ショーケースのガラス部分
３－３	１	画面左のコンピュータ上のモニター
３－３	１	奥の壁についているモニター
３－３	２	モニター
３－３	３	モニター
３－３	４	モニター
３－３	５	燭台

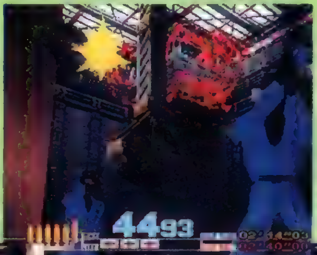
SPECIAL MODE スペシャルモード

これだけはおさえておきたい!

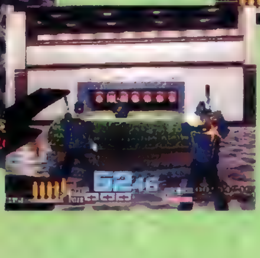
エリア分岐条件になっている破壊可能な背景オブジェクトに注意! 何でも撃てばいいというものではないぞ!!

スペシャルモードで注意したいのが、破壊してしまうとエリアの分岐条件に引っかかってしまうオブジェクトが存在すること。時には、まわりの物体には一切触れない方がいい場合もあるのだ。


▲エリア４－Ｃにある木箱を撃つと、そこにいる敵は全滅。敵の攻撃が厳しい銃撃ポイントだけに、非常にありがたい。


◀エリア２－Ｂでは、司令室の破壊が分岐条件だ。

▼エリア１のピアノは、フタを閉じれば敵を狙いやすくなるぞ。



▶３－Ｂのタワーは撃つと暗くなってしまう。

エリア	銃撃ポイント	オブジェクト
１	４	ピアノ
２－Ａ	３	酒の入った棚のガラス
２－Ａ	５	ピンボール台
２－Ａ	５	ゲーム機
２－Ｂ	１	左のショーウインドウのガラス
２－Ｂ	１	右の店の入り口のガラス
２－Ｂ	１	正面の店のガラス
２－Ｂ	２	ショーケースのガラス
２－Ｂ	３	ショーウインドウのガラス
２－Ｂ	６	クレーンの司令室
３－Ｂ	１	モニター
３－Ｂ	１	中央のタワー
３－Ｂ	８	燃料タンク
４－Ｃ	３	木箱

PS版『タイムクライシス』最大の魅力 スペシャルステージを徹底攻略!!

ＰＳ版のオリジナルモード、スペシャルステージは、そのエリアをどのように戦ったかによって、次のエリアが分岐するようになっている。基本的に、エリアにはＡ～Ｃのランク付けがされていて、上級のエリアほど、行くのが難しく、かつクリアするのが困難なようになっているのだ。このスペシャルステージは全４エリア構成になっていて、どのようなルートをたどったとしても、最多で４つのエリアをクリアすればエンディングを迎えることが可能だ。しかも、エンディングは最終ステージのプレイ内容によってさらに分岐するため、合計で６つのエンディングが用意されていることになる。この手強いモードの、エリアごとの攻略法をここにお届けしよう！

スペシャルステージ エリア分岐条件

AREA1
- 6つ目の銃撃ポイントを31秒未満でクリア
- 6つ目の銃撃ポイントを31秒以上かかってクリア

AREA2-A
- ブーメラン男を50秒未満で倒す
- ブーメラン男を50秒以上かかって倒す

AREA2-B
- 6つ目の銃撃ポイントで司令室を破壊する
- 6つ目の銃撃ポイントで司令室を破壊せずにクリアする

AREA3-A
TOP SECRET

AREA3-B
- 8つ目の銃撃ポイントクリア時、燃料タンクに当たった弾が5発未満
- 8つ目の銃撃ポイントで、燃料タンクに弾を5発以上当てる

AREA4-A
TOP SECRET

AREA4-B
TOP SECRET

AREA4-C
- 8つ目の銃撃ポイントで、車に弾を8発以上撃ち込む
- 8つ目の銃撃ポイントで、車に弾を7発以下しか撃ち込まない

▲スペシャルステージでは、ガンタリスという女性率いる武器密売組織との戦いが描かれる。アーケードモードのボスとも取引があったという、曰く付きの組織なのだ。

AREA1 ホテル玄関～エレベーターホール

ゲームは、カンタリスの経営するホテル玄関から始まる。このあたりでは、まだ敵の攻撃もそれほど激しくない。倒すべき敵の順序を考えて、サクサク進んでいこう。

◀弾丸切れでせっかくの攻撃チャンスを棒に振らないように注意。

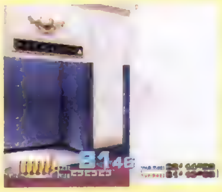
▶手前の敵は車が跳ねてくれるので奥の敵を狙え。

▲黄色い敵を倒せばタイムが２秒加算される。

◀エレベーターが降りてくるまで18秒。その間にできるだけ敵を倒すのだ。

分岐のカギ 6つ目の銃撃ポイントを31秒以内にクリアせよ!

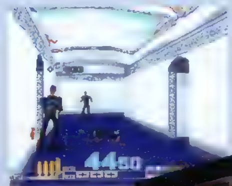
分岐のポイントは、６つ目の銃撃ポイント。２－Ａへ行くためには、ここをエレベーターが降りてきて、扉が閉まるまでの31秒未満でクリアする必要がある。２階に登場する、遠くの敵を的確に狙い撃つことができれば、そう問題はないはずだ。



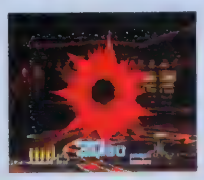
◀扉が開いているのは13秒間。扉が閉まるまでに残りの敵を急いで倒せ!!

AREA2-A カジノ～パーティ会場

エレベーターに乗って来た先は、カジノホール。大きな遊技台がそこかしこにあり、敵もその地形を利用してくるために攻撃を当てづらい。よく狙って確実に倒していこう。



◀ここで登場する黄色い敵は、倒すとタイムが３秒加算される。しっかり倒しておこう。



▶赤い敵の、出会い頭の一発には注意しよう。

▶このエリアで、カンタリスが初登場となる。データでは性別不明だけど、どう見ても女……だよねぇ。

分岐のカギ Wed Spinner(ウェブスピナー)をすばやく倒せ!

このエリアでは、中ボスのウェブスピナーが登場する。コイツの武器のブーメランは、軌道が特殊な上、飛ぶ速度もまちまちで対応しづらい。ブーメランの速度は音で判別できるので、隠れながら音をよく聞き、ブーメランが飛んでいないときや、ゆっくり飛んでいる時を見計らって攻撃しよう。50秒未満で倒せば、３－Ａへいけるぞ。

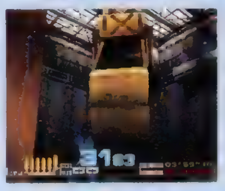
▲ブーメランを投げるだけでなく、接近戦も挑んでくるのだ。

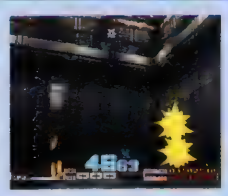
◀ブーメランの速度は、音で判別できる。知っていると便利だ。

AREA2-B ショッピングモール～ゴミ捨て場

エリア1の6つ目の銃撃ポイントで、クリアに31秒以上かかってしまった場合、このエリアへ来る。ここでは、ショッピングモールからゴミ捨て場へと銃撃ポイントが移動していく。ポイントとなるのが前半のショッピングモールで、ここでは敵がショーケースに隠れて攻撃してくる。ショーケースを破壊しておけば、敵の隠れられる範囲を狭められ、戦いが楽になる。

▼気づきにくいがクレーンも攻撃してくる。しっかり避けよう。





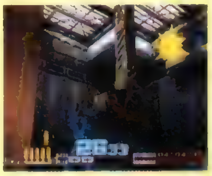
▲ここでは、まず2階から攻撃してくる敵を倒しておこう。

▶まずはショーケースを破壊する。

◀これで敵が狙いやすくなるのだ。

分岐のカギ ザコはとりあえず無視して司令室を狙え!

このエリアの分岐のポイントは、6つ目の銃撃ポイントに隠されている。ここでは、クレーンに注意して戦わなくてはならないのだが、このクレーンを動かしている画面上の司令室、ここに銃弾を5発撃ち込むことができれば、クレーンの動きを封じることができる上、クリアすれば3−Bへと進むことが可能になる。まずは司令室を破壊してクレーンを破壊し、その後ゆっくりとザコを料理してやろう。

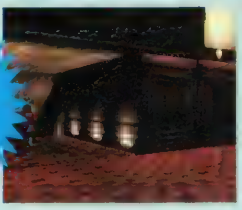


▲クレーンに気をつけて、まずは司令室を狙え!

AREA3-A 屋上プール～給水タンク

2−Aでウェブスピナーを50秒以内に倒していれば、カンタリスを追ってここへ来る。敵がかなりトリッキーな登場の仕方をするので、不意をつかれないように注意しよう。

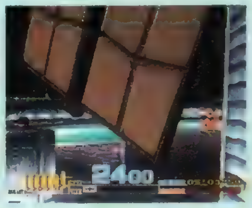
カンタリスを追え!



◀ウェブスピナーを早く倒すと、カンタリスが逃げる。

▲ここでは、赤い敵の登場する場所はランダム!

▼遠くからの攻撃はすべてバズーカ。気をつけろ。



▼回っている風車は障害物となり、こちらの弾をはじく!

▲ここまで来ると攻撃も激しい。うまく攻撃を避けて、被害を最小限にとどめよう。

分岐のカギ とりあえずスピード重視!?

このステージの分岐条件は残念ながら不明。とりあえず、まずはスピードクリアを目指してみる!?

◀まずはスピードクリアから狙ってみよう。

AREA3-B コンピュータ室～ミサイル倉庫

▶中央のタワーを撃つと画面が暗くなる。見づらくなってしまうのだ。

2−Bで司令室を破壊しているか、2−Aでブーメラン男を倒すのに50秒以上かかった場合はここ。障害物が多く、敵を狙うのが難しいエリアだ。壊せる背景オブジェクトが多いが、破壊すると画面が見にくくなるので、なるべくなら手を触れない方が無難だ。射撃の正確さが問われるぞ。

分岐のカギ 正確な射撃を心がけろ!!

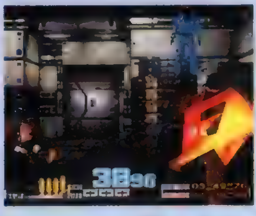
背景にあるエネルギータンクに、5発以上当ててしまうと4−Cへ進んでしまう。敵も小さいので、慎重に狙いを付けて確実に1人ずつ倒していこう。クリアを急ぐあまり必要以上にムダ撃ちしてしまうと、流れ弾がエネルギータンクに当たるおそれがある。注意!

◀ここで出てくる敵は、遠いので小さい。正確な射撃の練習をしよう。

▲ここでは、手榴弾をばらまく敵に注意!

▶エネルギータンクに撃った数は3基の合計が適用される。

AREA4-C 地下格納庫～駐車場



◀このエリアはタイム制限が厳しい。効率よく行こう。

とりあえずランクは一番下ではあるものの、最終ステージだ。多数の多脚砲台が放置されているため、敵が隠れるには格好のエリアとなっている。障害物をうまく避け、キッチリ敵を撃ち倒していこう。ここまで来れたのなら、そう難しい問題でもないはずだ。

▶障害物が大きいため、敵を狙いづらいのが厳しい。

◀途中にある木箱を破壊すれば敵は全滅。ここでタイムを稼ごう。

分岐のカギ ドロメデスを倒しても油断するな!

ここのボス、ドロメデスは、正面のガラス部分が弱点。ヤツのマシンガンは狙いがいいかげんなので、恐れずにガンガン撃ち込んでやろう。ドロメデスを倒すと、赤い車が走ってくる。コイツに8発以上撃ち込んでやれば、ハッピーエンドだ。

▲機体正面のガラス部分に、銃弾をブチ込め!

▼カンタリスの乗る車。とにかく撃ち込め!!

ゼロディバイド2 ザ・シークレットウィッシュ

ウラワザ実行のためにクリアを目指そう！
クリアへの道のりをキャラ別にポイント攻略

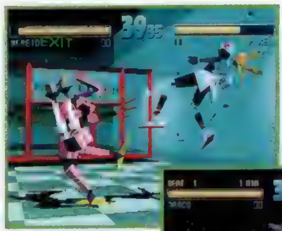
発売中	▶¥5,800 ▶ズーム
対戦ACT	▶MC（1ブロック） ▶2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

待ちに待った「ゼロディバイド２」もいよいよ発売。登場するキャラがみんなメカニックなので、ちょっと敬遠しちゃう人もいるかもしれませんが、ぜひプレイしてみてください。ＰＳオリジナルのポリゴン格闘の中でも、間違いなくトップクラスのデキだし、テクニックを駆使した遊び方もできるので、格闘ＡＣＴファンにはオススメしちゃいます。型にはまったプレイだけでなく、偶然性を交えたオリジナルコンボの研究が楽しいですよ。（さとちー）

ウラワザ実行のためにはクリアを目指せ！

今回紹介しているキャラのボディカラー変更、ボスキャラ使用のウラワザは、ゲームを１度クリアしないと実行できない。そこでウラワザで遊ぶために、クリアのためのポイントを攻略するぞ。今回の攻略は、COMへ対しての単純作業、ハメ技をピックアップしているが、これはあくまでクリアを最優先に考慮したプレイ方法。対戦プレイでは別のテクニックが必要になるぞ。



▲テクニックいらずの簡単攻略で、楽々クリアできる。
▶ボスを倒せば、２種類のウラワザが楽しめる。

ABモードを使いこなす

▲ＡＢモード発動時は、キャラのボディが一瞬光るのだ。

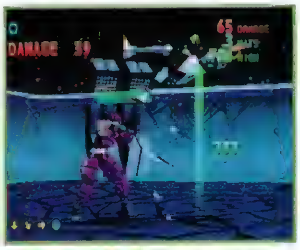
✚キーの上とガードボタンを同時に押すことで、AB（アブノーマル）モードが発動する。これで一瞬攻撃力をアップすることができる。主に空中コンボへつなぐための１発目の技として使用すると最も効果的だ。

ABモードのコマンド入力後、キャラが光る前に次に繰り出したい技のコマンドを入力しておけば、AB発動と同時に技が出るぞ。

▲ＡＢコマンド入力後、すぐに技を出せば、ボディが光った状態で技がヒット!!

空中コンボで大ダメージ

このゲームでは、前もって用意されている決まった空中コンボはなく、個々のキャラの技の特徴を生かした、空中での技のつながりを考えなくてはいけない。ここでポイントになるのが、カウンターヒットとABモード。通常では相手が浮く高さが足りなくて空中コンボにつながらない技も、カウンターやABモードにより威力を発揮するものがある。練習モードで研究しよう。



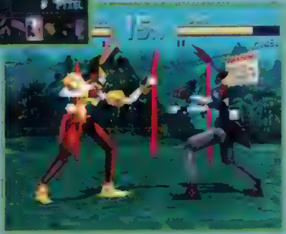
▲まず、浮かせる技を探すのだ。
▶次に、技のつながりを研究。タイミングの勝負だ。

▲空中コンボを研究するなら、練習モードを活用しよう。浮く高さに注目！

ちょっとお得な『ゼロディバイド2』のスペシャルウラワザ情報

1 キャラクターのボディカラーを変える

１度ゲームをクリア（コンティニュー可）する。次からキャラ選択画面でセレクトを押しながら決定すると、８つのボタンに対応したボディカラーに変化する。



▲▶ボディの形状を変更したい場合は、✚キーの上を押しながら決定する。

2 リプレイ中にコマンドを表示

リプレイでセーブしたデータを再生中に△ボタンを押すと、現在入力されているコマンドが画面に表示されるのだ。なお、この技はクリアしなくてもできるぞ。

▲▶簡易キー入力表示で、どのタイミングでコマンドを入力したか確認可能。

3 ボスキャラNOX&EVEを使用する

どんな条件でもいいから、１度クリアしてエンディングを見ると、ボスキャラのノックスとイヴでプレイできる。ボスの姿、技表などは、次号で紹介するぞ。

▲▶ゼロを倒すと、いよいよ２体のボスとの対戦。見事倒せば使えるように！

© ZOOM 1997

※今号では、あえてボスの姿を隠している。真の姿は、キミの目で確かめよう。

クリアへの道のりをキャラ別にポイント攻略

ZERO ゼロ

中距離からのレイドハイキックでリングアウトを狙え

COM戦で、これだけやっていれば簡単に勝てるというオイシイ技がゼロにはある。その便利な技は、レイドハイキック（←KK）というコンボ技。このコンボを相手とつかず離れずの間合いで繰り出すと、なぜか簡単に決まるのだ。たとえ1発目のキックをガードされても、反撃しようとしたところに2発目の突き上げキックがヒットする。間合いもアバウトなので、クリアするだけならゼロが1番楽かも。

▲これが、レイドハイキック。2発目がヒット!!

◀離れた間合いなら、エグゼプレイカーが有効。相手が動いたときが狙い目だ。

TAU タウ

ダブルニーでひたすら攻めまくろう!!

タウは、絶大な威力を誇るTスイングを決められるようになれば楽にクリアできるが、投げのタイミングをつかむのに多少練習が必要。そこで、最も簡単に勝ち進めるのが、ダブルニー（➡KK）を使ったハメ技だ。この技は、ニーキックを2発出す技。1発目のニーキックを相手にガードさせるように出し、相手のガードが解けたところに2発目のニーキックがヒットする。たとえ2発目がガードされても、着地と同時にもう一度ダブルニーを出せばOK。休ます攻めよう。

▶Tスイングは投げ間合いが広いぞ

◀ダブルニーの連続攻撃で、ガンガン押して攻めるのだ

WILD 3 ワイルド3

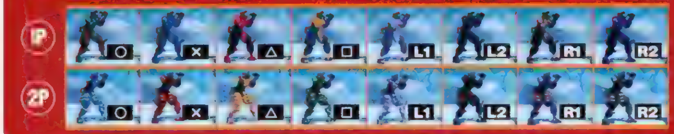
スピンニーからダウン攻撃で追い打ちをかけるのだ

ワイルド3は、強烈なコンボを持っている。そのお得なコンボはスピンニー（←P➡K）で、素早い裏拳のあとにニーキックを繰り出す。ワイルド3のニーキックはスキがないので、これだけでもかなり勝てる。ニーキックがヒットすると相手がダウンするので、そこに追い打ちのブレイクガン（P+K）を当てていく。もしうまく決まらないようなら、手堅くショットガン（↘P）で追い打ちをかけるといい。また、間合いを広げ、背後を向いてのしゃがみショットガンも効果的。

▲▶裏拳からニーキックへつながる。

◀P+Kを◎ボタンに設定しておけば楽だぞ

◀離れた間合いから、背後を向いてのショットガンを狙え。

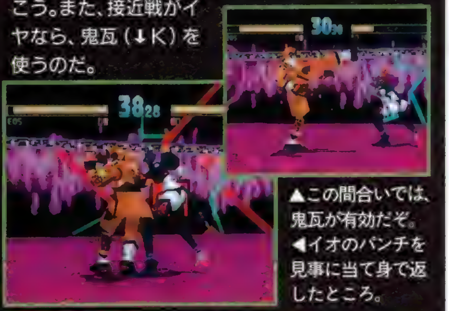


EOS イオス

当て身技と同じコマンドの下裏二枚畳が超有効!!

イオスの強い技は、なんといっても下裏二枚畳（←P+K⬇P+K）のコンボ。この技は、技の出のスピードもさることながら、コマンドが当て身技の柔固め、柔払い、柔返し、柔弾きと同じなのだ。これにより、上下段のパンチとキックを当て身で返すことも可能なので、1つのコンボで2度オイシイわけだ。2発目の下段攻撃をガードされたら、立ち上がり中に投げボタンを連打していると投げを決められるのも覚えておこう。また、接近戦がイヤなら、鬼瓦（⬇K）を使うのだ。

▲一石二鳥の下裏二枚畳は、とってもお得なコンボだ。



▲この間合いでは、鬼瓦が有効だぞ。
◀イオのパンチを見事に当て身で返したところ。

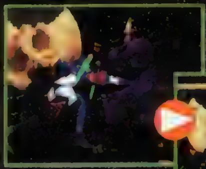
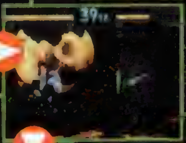
※文中のコマンドは、キャラが右向きのときのもの。

IO イオ

華麗なるサマーソルトスマッシュで美しくフィニッシュ!!

対COM戦で有効なイオの技は、コンビネーションが美しいサマーソルトスマッシュ（➡PK➡K）だ。1発目の中段パンチの姿勢が低いので、相手の上段攻撃をすかしてヒットさせられるのがうれしい。そこから後ろ蹴り→サマーソルトへとつながる。後ろ蹴りからサマーソルトへのコマンドは、かなり早いタイミングで入力しなくてはコンボがつながらないので注意しよう。

また、このコンボは空中コンボに組み込むことができ、ニーキック（➡K）で相手を浮かしてサマーソルトスマッシュを狙おう。

▲▶中段パンチから背面キックがヒット。

▲そして最後にサマーソルトが炸裂！カッコイイ〜。

◀中間距離からのコンボ、ヒールアサルト（➡KKK）もなかなか使える。ガードされても3発目がヒット。

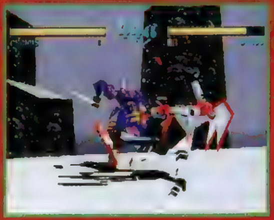
CYGNUS シグナス

技の出の速さを最大限に生かし相手の出鼻をくじけ！

技の出の速い技を多く持つシグナスは、COMが攻撃を仕掛けてきたところをカウンター狙いで攻めていく。単発技なら鍬落し（➡➡K）か成敗（⬅➡P+K）、コンボでは下疾風（⬇KK）が有効だ。鍬落しは、接近戦またはガードの硬直が解けた瞬間が狙い目。中間距離では成敗が狙い目で、相手が前進してきたり何か技を出そうとしたところに合わせて繰り出せば、バッチリ決まるぞ。下疾風は、接近戦でもつれたときに有効で、相手の上段攻撃をすかして攻撃できるのがポイント。また、下疾風の2発目の下段キックをガードされたら、立ち上がり直後に投げを狙っていこう。これは、対戦でも使えるテクニックだぞ。

▲下段をガードさせて、立ち上がりに投げを狙うのだ。

◀下疾風は、相手の上段攻撃がかわせるメリットがある。



◀相手がちょっとでも動いたら、すかさず成敗!!

DRACO ドラコ

超お手軽なダブルラピッドテイルで相手に攻撃のスキを与えるな

図体がデカく、動きが遅いドラコには機動性は望めない。そこで、ドラコで1番強いシッポを活用して戦っていこう。シッポの利用法で最も効果的な技は、コンボのダブルラピッドテイル。突き攻撃のあと、2発続けてシッポ攻撃を繰り出す。この技の利点は、シッポのリーチの長さだ。1発目の突きが届かなくても、次のシッポ攻撃が相手に届けば1発目、もしくは2発目が必ずヒットする。メインは中距離だが、もし接近されてしまったらショルダーテイル（⬅➡K）で攻撃し、ダウンしたら間合いを広げるように。

▲シッポのリーチの長さは超有効な武器なのだ。

▲ハイブレス（⬅➡P）も使える。

▲ダウン攻撃（↘P）は、3発まで入るぞ。

NEREID ネレイド

背後を向いてからのコンボをいかに決めるかがポイント！

ネレイドの強い技は、自分が背後を向いてからのコンボ。背後を向くにはターンドリル（⬅⬅P）がオススメで、ここからナンセンスマシーン（PPPK）へとつなぐのだ。ターンドリルからナンセンスマシーンへは、間をおかずにコマンドを入力すること。もし、コンボをガードされてしまった場合は、後ろを向いた状態でP+Gを押して背後投げを狙っていこう。意外と間合いが広いので、かなり使える。

▲まず、ターンドリルで後ろを向く。

◀▼背後を向いたら、すぐにナンセンスマシーンのコンボを繰り出すのだ。

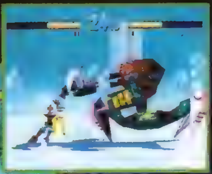
▲背後投げは、かなり使える。

PIXEL
ピクセル

多彩な足技と間合いの広い投げ技を駆使してねじ伏せろ

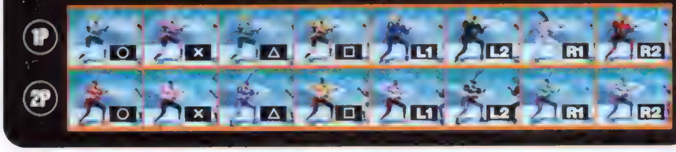
ピクセルは、強くて多彩な足技を持っている。その中でもヒートインジェクション（K+G）とナースショット（➡K+G）が使えるのだ。接近戦では、相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃できるヒートインジェクションを狙う。この技がヒットしたらもう一度技を出すと、ダウンしている相手にヒットするのだ。ナースショットは中間距離で使い、相手の技の出かかりをつぶすように出す。また、ピクセルの投げ技は間合いが広いので、積極的に狙っていくといいぞ。

▲投げ間合いの広さを生かして、投げを決めろ。



◀パンチ連打で出せる、お手軽コンボ。

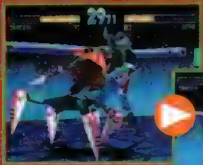
◀▲ピクセルの足技は強い。開幕は、ヒートインジェクションが狙い目だ。



CAN-CER
キャンサー

威力絶大の空中コンボで攻撃のスキを与えるな！

10キャラの中で一番空中コンボが強いキャンサー。COM戦でも空中コンボが有効で、アップドラフト（➡➡P）で相手を浮かし、トップローターリー（PPPK）を決める。これに慣れてきたら、アップドラフト後に、パンチを2発、2発、2発と間をおいてヒットさせ、相手が地面でバウンドしたところにL18(➡↘↓↙⬅P)をたたき込むのだ。ただし、相手によって浮く高さが異なるので、重いキャラに対してはアップドラフトからL18のお手軽なコンボで対応するといいぞ。臨機応変にねっ！



▲▶相手を浮かすアップドラフトから…。

▲コンボへつないで大ダメージを一気に与えるのだ。

◀ダウンから起きあがろうとしているところや遠距離では、L18がおもしろいようにヒットするぞ。

ボスキャラ2体との戦いを分析

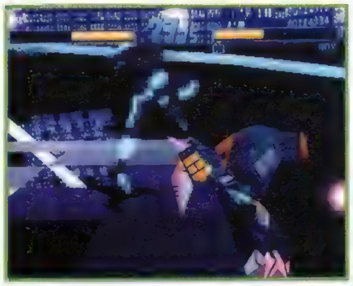
ここで紹介しているノックスとイヴの2体が、ボスキャラとして登場するぞ。こいつらを倒さないとエンディングを迎えることができないので、この2体に対しての戦い方のアドバイスを紹介。COMのクセをじっくり観察するのが、勝利への第一歩だ。

NOX

顔にゴーグルのようなものをつけた、スリムなノックス。鋭い足技を得意としている。

▲キックは上段攻撃が多いので、立ちガードでしっかりと対処しよう。

11番目のキャラクターとして登場するノックス。素早い足技のコンビネーションを得意とし、積極的に攻めてくる。技の出が速いため、ムリにこちらから攻撃を仕掛けると逆につぶされてしまうケースが多い。そこで、ある程度間合いを広げ、ノックスの出方を探る。ダッシュ、あるいは歩いて近づいてくるようならリーチの長い技、または下段攻撃で対処する。意味もなくコンボを出してきたら、技が終わるのを待って投げ、もしくは出の速い技で反撃するのだ。避け移動（➡+Gまたは⬅+G）を利用して、間合いを調整しよう。



▲ノックスのステージはリングアウトがあるので、あまり押されないように注意が必要だ。

◀距離をおいて、動きを観察。スキを見極めろ。

EVE

イヴは手足が長く、繰り出す技のスピードが速い。動きに惑わされず、攻撃のチャンスをうかがうのだ。

▲リーチの長い攻撃を、次々と繰り出してくるイヴ。ガードを固めるのを忘れるな！

最後のボスキャラは、女性をイメージしたデザインのイヴ。彼女は上空から現れ、なぜわたしを倒そうとするの……みたいなセリフをしゃべりながらステージへと降りてくる。イヴは強力なコンビネーションの数々と、長い脚を生かした攻撃でガンガン押してくる。まず、ガードを確実にするのがポイント。基本的に立ちガードしていれば大丈夫だ。使用しているキャラクターがリーチの長い攻撃を持っているなら、間合いを広げて近づいてきたところを狙うといい。あとは、技が止まったところにコンボで反撃を狙っていくのだ。

▲技が出終わったときが、反撃のチャンスだ。お手軽なコンボで確実にダメージを与えよう。

◀空から降りてくるイヴ。コイツが究極プログラムだ。

ネクストキング 恋の千年王国

白熱の対戦プレイが燃える、新感覚のPSオリジナル恋愛ゲームが今ここに登場!!

発売中 SLG ▶¥6,800 限定版:¥7,800 ▶バンダイ ▶MC(1ブロック) ▶4P同時プレイ可

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

スゴロクゲームに、ギャルゲー(恋愛)要素をうまくミックスさせているのが、目新しくてナイスな感じ。いろいろなタイプの女の子が12人も登場し、各種イベントも豊富に用意されているので、かなり楽しめる。1番のウリは、今回リプレイで紹介しているように、やはり対戦プレイだ。プレイヤー間で本命の女の子が重なったときの死闘たるや、格闘ACTの対戦プレイなんか比べ物にならないくらいヒートアップするぞ。 (好き好きサフランのさとちー)

ターゲットにするあの子のハートを射止めるための恋愛指南!!

12人の女の子たちに気に入られなくては、次期の王様になるという最終目的が果たせない。そこで今回は、彼女たちのハートを射止めるための3つのテクニックを伝授するぞ。まず、女の子に会って彼女が欲しがっている物(下のキャラ別データを参照)をできるだけプレゼントする。次に週末のデート(冒険)に誘って、親睦を深めるのだ。デートでのポイントは、戦闘に勝って彼女の前でカッコイイ姿を見せること。がんばれ若人よ!!

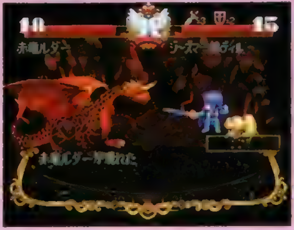
ポイント1 デートに誘う

◀ライバルの動向に注意して、お目当ての子をデートに誘おう。

ポイント2 プレゼント攻勢

▶女の子が欲しがっている物をあげれば、一気に好感度がアップ!!

ポイント3 冒険でカッコイイところを見せる



▶戦闘に勝てば、好感度を上げるサイコロが振れるのだ。

修業で上がるパラメータのヒミツ

探求心	チコリの家の修業では、探求心を向上させることができる。冒険家に必須。	気品	気品を上げるには、アニスの家で修業すること。上品になるために必要だ。
社交性	他人とのつき合いには欠かせない社交性。ローズマリーの家で修業だ。	正義	騎士道を重んじるキャラウェイの家で修業すると、正義が向上する。
勇気	立派な王様には、やはり勇気も必要。マレインの家で鍛えてもらおう。	知識	知識は、科学者のカモミールの家で修業すると上がるのだ。
指導力	ディルの家の修業では、指導力を向上させることができるのだ。	芸術性	美的感覚を養う芸術性。コリアンダーの家で修業して、芸術性を上げよう。
道徳心	神に仕えるシスターのフェンネル。彼女の家の修業で道徳心を養おう。	運勢	占い師のサフランの家では、運勢を上げる修業をしてくれるぞ。
商才	商売人のジンジャーの家では、商才を身につけることができるぞ。	忍耐力	クミンの家の修業は、忍耐力を鍛える。さすが忍者って感じ。

カモミール

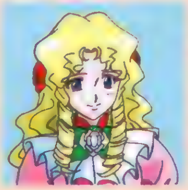
PROFILE
18歳/3月7日生まれ
血液型B
身長160cm
B78・W55・H78

♥彼女の好きなタイプ
モルモットになってくれるような、従順な男性がタイプ。彼女に目を付けられると大変かも……。

♥彼女の好きなモノ
魔法関係・巻物・薬の素材・化粧品・呪われた物。薬品関係や呪いというのが、いかにも彼女らしい。

♥イベントは…
1月28日のマジョラムの館、2月4日のサボリー鉱山、3月25日のマジョラムの館などほか多数。

アニス



PROFILE
16歳/4月9日生まれ
血液型AB
身長157cm
B78・W56・H81

♥彼女の好きなタイプ
彼女の家柄を考えると、やはり高貴なイメージの男性が好ましいだろう。プレイボーイは嫌われる!?

♥彼女の好きなモノ
赤い物・ダイヤモンド・薬品。貴族の娘だけあって、宝石にはうるさそう。赤い宝石といえば、ルビー!?

♥イベントは…
2月4日のサボリー鉱山、3月4日のアニス上水路、6月24日のアニス上水路、7月29日の人魚の島など。

ジンジャー

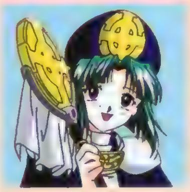
PROFILE
13歳/10月8日生まれ
血液型B
身長138cm
B77・W50・H78

♥彼女の好きなタイプ
お金に飢えているジンジャーは、お金持ちでプレゼントをいっぱいしてくれる人が好きなのかな?

♥彼女の好きなモノ
金目の物。ジンジャーは商人の娘なので、お金になりそうな物には目がないようだ。やっぱり金銀財宝。

♥イベントは…
2月11日の人魚の島、3月4日のアニス上水路での探索、3月25日のマジョラムの館での探索など。

フェンネル



PROFILE
17歳/1月15日生まれ
血液型A
身長158cm
B83・W55・H84

♥彼女の好きなタイプ
控えめなフェンネルは、自分を引っ張っていってくれる意志の強い男性にひかれるみたい。

♥彼女の好きなモノ
聖なる物・銀製品・青い物。ドジッ子シスターは、教会に置いてありそうな品物が好みみたい。

♥イベントは…
2月25日の天空の塔、5月6日の呪いの大聖堂、5月27日のサボリー鉱山、6月3日の海賊船など。

キャラウェイ

PROFILE
19歳/2月20日生まれ
血液型A
身長170cm
B88・W60・H90

♥彼女の好きなタイプ
彼女は仮面をかぶっているため、表情を伺い知ることはできない。好きなタイプは不明である。

♥彼女の好きなモノ
武器・防具・ドレス。戦闘時に役立ちそうな物が好みのキャラウェイ。意外にもドレスに興味があるとは。

♥イベントは…
2月25日の天空の塔、3月25日のマジョラムの館、5月27日のサボリー鉱山、7月29日の人魚の島など。

マレイン

PROFILE
19歳/7月31日生まれ
血液型AB
身長175cm
B87・W63・H95

♥彼女の好きなタイプ
強いマレインも、好きな男の前ではブリッ子になってしまう。やはり自分よりも強い男性にひかれるのか。

♥彼女の好きなモノ
赤い物・像・人形。力自慢のマレインは、人形系の物に弱いらしい。赤い人形がベストだ。

♥イベントは…
4月1日の海賊船、6月10日のステビアの墓場、7月1日のヤロー族の村、7月29日の人魚の島など。

 ©PLEX©BANDAI・MARS 1997

4人対戦で熱いリプレイ！戦いのコツをマスターせよ!!

対戦プレイヤー紹介

だいめー
通り名：ダイメーンバ王子
あだ名：下町のプレイボーイ
本命　：ローズマリー
レベル：アマチュア
「周りが殺伐としています」

ロボ富田
通り名：ロボミール王子
あだ名：紅顔のペテン師
本命　：ディル
レベル：素人
「サイコロほし～い!!」

うきき
通り名：ウキキビッチ王子
あだ名：伝説の浮気者
本命　：フェンネル
レベル：プロ
「フェンネルは、よいですな」

ひら吉
通り名：ヒラキノスケ王子
あだ名：愛の核弾頭
本命：ディル
レベル：セミプロ
「なんか、ムカつく！」

さ〜て、第１回ＤＰＳ対抗「ネクストキング」美少女争奪戦の開催です。対戦メンバーは、上で紹介している編集部きっての強者４人集！　さてさて、どんな戦いを繰り広げますことやら……不安です。

ー城下での愛の葛藤編ー

トップバッターはダイメーンバ王子。いきなり気合のサイコロを使い、本命のローズマリーの家へ向かう。彼女の好きなバラの花をプレゼントし、好感度がグ〜ンとアップ！気をよくした彼は、早速ローズマリーをデートに誘ってＯＫの返事をもらう。次は、ウキキビッチ王子。町中に立っているフェンネルを発見し、喜び勇んで彼女の元へ。フェンネルのセリフを自ら朗読し、御満悦のウキキビッチ王子。プレゼントからデートの約束を取り付ける。３番目のロボミール王子も本命のディルの家へ向かう。バラの花をプレゼントするが、彼女の好みに合っていない様子で、振れるサイコロは１個。立て続けにプレゼント攻勢をかけ、地道に好感度アップを狙う。女の子へのプレゼントは、ちゃんと好みを把握した上でしないと効率が悪いので注意！　やっと順番が回ってきたヒラキノスケ王子は、本命がかち合っているロボミール王子の行動に腹を立て、負けじとディルの家でプレゼント攻勢をかける。そして横取りを狙ってディルにデートの申し込みをするが、あえなく断られてしまう……。ここでヒラキノスケ王子は、ロボミール王子に宣戦布告！　「ネクストキング」の対戦の醍醐味が、早くもやってきたのです!!　その後、ダイメーンバ王子は本命のローズマリーを押さえつつ、いろんな女の子の家を回って修業をしてステータスアップを図る。とくにクミンの家に通うことが多く、その理由はクミンの父親が気に入ったかららしい。「ネクストキング」の趣旨とはちょっとハズレたプレイが目を引いた。ロボミール王子は、ヒラキチノスケ王子との戦いを避け、途中でディルからキャラウェイに乗り換える。しかし、彼女の家を目指すがマークを間違え（他のプレイヤーによる陽動）て１ターンをムダに。ちゃんと女の子の家のシンボルマークは覚えておかないとネ！また、ロボミール王子は相変わらずプレゼント攻勢をかけるが、女の子の好みを把握していないため、持っているアイテムをすべてプレゼントしてしまい、肝心なときにアイテムがなく、しばしば後悔するハメに。その結果、初めてのデートの誘いではＯＫの返事がもらえず、案内人のアンジェリカからパートナー（アニス）をあてがってもらうことに。しかし、ロボミール王子はアニスが気に入らないみたいで、グチをこぼす（自業自得なのに）。さて、ヒラキチノスケ王子は、一途にディルを追いかけてプレゼントで彼女につくすが気持ちは空回り。ディルの家に行くが、彼女は友だちのフェンネルの家に遊びに行っていることが多く、なかなか会うことができない。むなしく修業をして、指導力のパラメータだけが悲しく上がっていくのでした。それでもあきらめず、ヒラキチノスケ王子はディルを追い続ける。一途な思いは大切です。それを横目にウキキビッチ王子は、フェンネルに一途……と思いきや、ディルやキャラウェイにちょっかいを出し、トラブルメーカーぶりを発揮。当然、ほかのプレイヤーから反感をかって、ターゲットにされてしまう。ライバルの女の子に手を出すのが、「ネクストキング」の対戦プレイの楽しさなのだ。

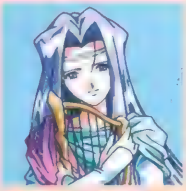
◀フェンネルの誕生日に、ライバルのちょっかいが殺到。ウキキビッチ王子、ピンチ!!

ー泥沼化するデート編ー

さて、木曜から日曜日までは、城下で誘った女の子とデート（冒険）をする期間。第１週目の場所は、人魚の島。ここでの目的は、洞窟の奥にいる人魚のお姫様にプレゼントを渡すこと。４人の王子はやる気満々でデートに挑む。早速、ウキキビッチ王子が、がいこつ戦士と戦闘。見事に戦闘に勝ってアイテムをゲット！　パートナーの好感度もグ〜ンとアップするが、次のサイコロ大魔王との戦いで瀕死に……。そこをロボミール王子が漁夫の利で、サイコロ大魔王を倒し、続けてウキキビッチ王子に戦いを挑むが、フェンネルの体力回復にあって返り討ち。ヒラキチノスケ王子は、宝箱からディルが好きなムチをゲット！立て続けにロボミールとウキキビッチ王子を倒し、２人の王子からアイテムを奪う。これも、戦闘でディルが活躍してくれたおかげ。パートナーが戦闘的だと、戦いが楽に展開するのだ。一方、ダイメーンバ王子は、戦いを避けながらダンジョン内を徘徊。しかし、目的地がわからず、後れをとってしまう。各冒険場所には、目的地（"！"マークがついている）があるので、ちゃんとマップを確認するのが重要だ。その後、時間は経過し、戦いは泥沼化……。気がつけば夜明け……。戦いはまだまだ続くのであった！

▲ライバルの王子を戦闘で倒しておけば、アイテム入手＆好感度アップといいことづくし！　これは武道大会だ。

コリアンダー



PROFILE
20歳/12月12日生まれ
血液型A
身長164cm
B83・W57・H85

♥彼女の好きなタイプ
声を失ってしまったコリアンダーは、自分を優しくサポートしてくれる男性がタイプなのかも。

♥彼女の好きなモノ
青い物・楽器・指輪以外の装飾品。美しい歌声を持つ彼女は、やはり美しい音色を奏でる楽器が好きみたい。

♥イベントは…
３月18日の呪いの大聖堂、５月６日の呪いの大聖堂、６月17日の呪いの大聖堂、７月８日の灼熱のほこら。

クミン

PROFILE
15歳/8月1日生まれ
血液型A
身長162cm
B83・W56・H85

♥彼女の好きなタイプ
あがり症のクミンは、積極的な男性に弱いみたい。がんがんアタックすればイチコロかな。

♥彼女の好きなモノ
カギ・指輪・緑色の物。クミンの好きな物は、あまりクノイチに関係はなさそうな物ばかりだ。

♥イベントは…
４月８日の妖精の森、４月29日の灼熱のほこら、６月３日の海賊船、７月８日の灼熱のほこらなど。

チコリ

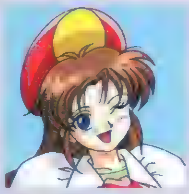
PROFILE
16歳/5月16日生まれ
血液型B
身長154cm
B83・W55・H83

♥彼女の好きなタイプ
チコリは冒険好きなので、一緒に七大秘宝を探してくれるパートナーが好ましいようだ。

♥彼女の好きなモノ
七大秘宝・水着・金製品。チコリは秘宝コレクターなので、やはり七大秘宝が１番喜ばれるだろう。

♥イベントは…
１月７日の妖精の森、２月11日の人魚の島、３月18日の呪いの大聖堂、４月８日の妖精の森など。

サフラン



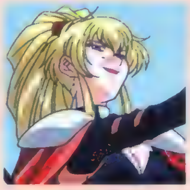
PROFILE
15歳/6月26日生まれ
血液型不明
身長152cm
B80・W53・H82

♥彼女の好きなタイプ
気むずかしくてお天気屋さんのサフランは、包容力のある男性でないとダメかも。

♥彼女の好きなモノ
丸い物・球体・水晶関係・クツ。占い師のサフランは、占いに関係する水晶関係がうれしいみたい。

♥イベントは…
１月28日のマジョラムの館、４月22日のアニス上水路、７月29日の人魚の島など。

ディル



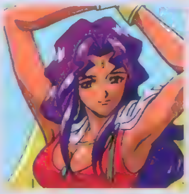
PROFILE
21歳/11月6日生まれ
血液型O
身長165cm
B86・W58・H88

♥彼女の好きなタイプ
自分の弱さを隠すため、いつも強がっているディル。そんな彼女を受け止めてあげられる男性がタイプ。

♥彼女の好きなモノ
ムチなどの長い物・ドラゴン関係・黒い物。ディルの好きな物は、どれもワイルドなイメージなのだ。

♥イベントは…
４月８日の妖精の森、４月29日の灼熱のほこら、７月８日の灼熱のほこら、７月22日の妖精の森など。

ローズマリー



PROFILE
22歳/9月17日生まれ
血液型O
身長167cm
B92・W57・H90

♥彼女の好きなタイプ
男性の扱いになれているローズマリーは、ちょっとだらしない男性に惹かれるみたい。母性本能だね。

♥彼女の好きなモノ
花および花柄・下着・古い物。セクシーな彼女に似合う下着をプレゼントすれば、イ・チ・コ・ロ♡

♥イベントは…
２月18日のステピアの墓、４月１日の海賊船、５月27日のサボリー鉱山、６月10日のステピアの墓など。

バウンティソード・ファースト

いよいよ物語が本格的に始動！　今回は最初の山場となる反乱軍・最初の侵攻部分を攻略していくぞ。

発売中	▶¥5,800　▶パイオニアLDC
S・RPG	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回攻略するシナリオから、いよいよ仲間キャラが本格的に参戦してくる。戦闘システムがかなりクセのあるゲームだけに、ついつい最初からのメンバーだけで押し切ってしまいたくなる人も多いと思う。だが、ここから先の面では状況に応じたユニットの使い分けが重要になってくる。面倒でもすべてのユニットをまんべんなく育てるようにするべし！　そうしないと後々苦労するぞ。　（石黒）

シナリオ分岐開始 ベストな選択は？

反乱軍の指揮官になることを決め、ダークロードの包囲網を突破すると、プレイヤーは２つの進撃ルートの選択を迫られることとなる。しかもセーブできるのはルート選択後というイジワル（？）な仕掛けになっているので、先の様子を見てから別ルートに変更というわけにもいかないのがつらいところ。

で、この最初の選択でどちらを選ぶべきかというと……「空軍基地を選択→シナリオ12終了後にミッドガルドへ→シナリオ17終了後に再度空軍基地へ」というルートがベストだ。シナリオ数が増えて手間はかかるが、このルートだと格闘家のマウザー、風水師のロブン、そして強大な力を持つ魔導師ファウストを仲間にできるのだ。多くの戦いをこなすことでキャラも鍛えられるので、ぜひこのルートで進撃しよう。

◀選択次第で戦局や出会える仲間も変わるだけに、ルート選択には今後も悩まされるはず。

「暗黒の騎士」以降のシナリオチャート

空軍基地強襲か？　ミッドガルド解放か？

空軍基地ルート：
- 空軍基地
- ⑪不敗の聖騎士
- ⑫残ったものは…
- 基地へ向かうか、敵のウラをかくか？（→ウラをかいてミッドガルドへ）
- そのまま基地へ ※ロジャーが死んでいる場合は強制イベントでこちらへ
- ⑬獣たちの叫び

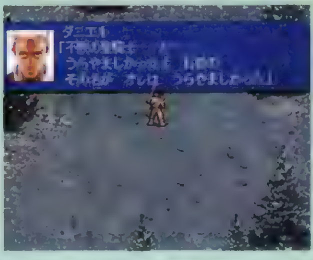
ミッドガルドルート：
- ミッドガルドへ ※ロジャーが死んでいる場合は強制イベントでこちらへ
- ⑮ドラゴンバスター
- ⑯復讐者
- ⑰騎士として
- ミッドガルドへ向かうか、ウラをかいて空軍基地へ向かうか？（→基地へ）
- ⑱ミッドガルド解放

⑪不敗の聖騎士
Master of Sword

◆勝利条件…敵を全滅かダニエルを一騎打ちで倒す
◆宝…A：力のみなもと

ヘルハウンドやアーチャーに加え、要注意なのが初登場のサムライ。移動スピードも速く攻撃力も高いので、しっかり守りを固めて迎え撃とう。

戦闘が始まったら、まず右側の森に潜むアーチャー①②を撃破。すぐに⑤⑥のヘルハウンドと⑭⑮のサムライが迫ってくるので、僧侶系を森の奥に下がらせ、ソードたちが壁を作るような陣形で迎え撃とう。次の難関が高台手前で群をなす敵軍。ヘタにつっこむとヘルハウンド＆アーチャーの遠距離攻撃のえじきになるので、じわじわと近づき一体ずつ確実に倒そう。ソードが十分育っているなら、一気にダニエルまで切り込ませて一騎打ちに持ち込むという手もある。ダニエルはかなり強いので、できる限りMPを温存して単独での回復手段を確保しておこう。



◀かつての戦友・ダニエル。祖国への絶望とソードへの嫉妬が、彼をソードと敵対する道へと歩ませた……。

名前	LV	HP	入手アイテム
アーチャー①〜④	26	52	全回の魔封石
ヘルハウンド⑤〜⑬	24	56	おぼろの刀
サムライ⑭〜⑰	25	63	ロングボウ
クレリック⑱〜⑳	22〜23	55〜56	メイス
ダニエル㉑	30	78	薬草

 ©1997 PIONEER LDC,INC./HEAD QUARTERS

⑫残ったものは…
It is up to you

◆勝利条件…敵を全滅させる　**◆宝…A**：ギャンブルシード

切り立った地形な上、ボス以外はすべて空中ユニットというトリッキーなマップだ。ヘタに動くとかえって不利になるので、まずはスタート地点で僧侶系を守る形で陣形を組もう。すぐに敵の方から来てくれるはずだ。第1陣を叩いたら、星印で記した魔方陣へ移動。途中、残りのラヴァンが来るので、それも陣形を組んで迎撃。魔方陣はHP回復効果があるので、ここで傷をいやしたら難敵・ロックに挑もう。宝のある高台に上るとロックが動き出す。炎熱の魔封石やバインディングネットがあるなら、ここが使いどきだ。これらの用意がないなら、1体ずつ集中攻撃を仕掛けて確実に叩こう。ボスのウィザードはレベルが高いが、魔法に気をつければ楽勝。魔法使用後の隙をつけばOKだ。

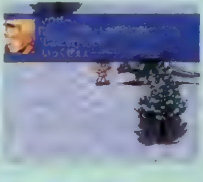
名前	LV	HP
ロック①〜③	27	82
ラヴァン④〜⑫	25〜26	42〜44
ウィザード⑬	30	56
入手アイテム	解呪の香 調合薬 薬草	

◀クリア後にマップを訪れるとファウストに会える。仲間にするには、後のシナリオで手に入る、あるアイテムと情報が必要だ。

⑮ドラゴンバスター
The Fighter

◆勝利条件…敵を全滅させる
◆宝…A：金剛の腕輪　**B**：転移の魔封石

敵はニンジャだけでマップも単純なので、敵を待ちかまえて迎撃すればクリアはできる。だが、それだとマップ右上の宝箱2個が奪われてしまう。ニンジャが逃げる前に倒せば手に入るので、ソードを切り込ませるか、高台への道をふさぎアイテムを取り戻せ。



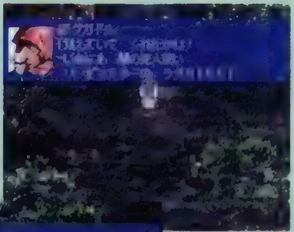
◀素手で竜を倒すマウザーは貴重な戦力になるぞ。

名前	LV	HP
ニンジャ①〜⑭	25	51
ニンジャマスター⑮	27	64
入手アイテム	辻斬りの刀／おぼろの刀 調合薬／回避のみなもと	

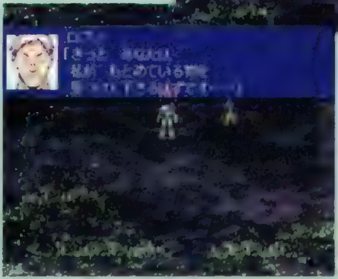
⑯復讐者
Revenger

◆勝利条件…ラグガドルを倒す
◆宝…A：守りのみなもと　**B**：回避のみなもと
C：なまくらの剣　**D**：緑のオーブ

クリア自体は意外と楽。スタート位置近くに登場するラグガドルを必殺技などで倒せばいい。が、宝箱が4つもあるので回収してからにしよう。ゾンビ④⑤⑥とグール⑩⑪⑫は自ら向かってくるので、こちらからは動かずに迎撃。これをしのげば、あとはこちらが近づくまで動かないユニットばかりなので楽勝だ。ラグガドルもほかの魔導師同様、魔法使用直後の無防備状態を突けばOK。



▲ラグガドルの魔法の威力は大きいので、こまめに回復しながら長期戦で倒せ。



◀クリア後に訪ねるとロブンが仲間に。変わった技を使うおもしろいキャラだ。

名前	LV	HP	入手アイテム
ゾンビ①〜⑨	21	51	毒消し 解呪の香
グール⑩〜⑫	24	62	
ストーンゴーレム⑬⑭	26	34	
ラグガドル⑮	39	196	

ダイエット中のプレイには責任がもてません。
BURGER BURGER
HAMBURGER SIMULATION
バーガーバーガー
BURGER BURGER
PlayStation
PlayStation
GAPS
Get Across All Gaps!
GAPS INC. OTK UTSUBO BLD.,1-2-16, UTSUBOHONMACHI, NISHIKU, OSAKA Tel. 06 443 8230 Fax. 06 443 8232
Homepage Address http://www.gaps-inc.com ©1997 GAPS INC. / Rythmics / Ikuo HYAKUTA
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

©FOREST/CD BROS INC.
PlayStation
Blade of the Darkness
黒の剣
人々はその邪悪なる漆黒の龍を
魔によってすら滅ぼそうとした……
……そして、一振りの剣が造られたのである
ハイ・クオリティにリニューアルされたグラフィックに、豪華声優陣を揃え、キャラクターボイスも充実!
画面は開発中のものです。
プレイステーション用ロールプレイング・ゲーム
5,800円(消費税別)
近日発売予定
CD BROS.
株式会社シーディーブロス
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03-5445-2660
※"PS"マークおよび、"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

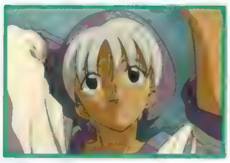
First Ever Rock-Oriented Band Simulation Game.
バンド育成シミュレーション
SOLD OUT
ソールドアウト
PlayStation
★ミュージック・シーンの裏まで覗く!? 音楽業界を完全シミュレート!
★L.A.録音によるオリジナル・ナンバー10曲!
★バンド構成等で随時変化するサウンド・バリエーションは2,500通り!!
★中山加奈子(ex プリンセス・プリンセス G.Vo)によるボーナス・トラック収録!
君の創りあげたバンドが、
6万5千人を熱狂させる!
プロデューサーは君だ!!
NOW ON SALE!
¥5,800
(税抜)
収録されているオリジナルナンバーは、
ハード・ロック、バラード、R&B、ジャズ、レゲエ等々
全てがこだわりの10曲!!
舞台は近未来の架空都市 TOKIO-CITY
ゲーム・プレイヤーは、実力はあるが、チャンスに恵まれないヴォーカリスト。
今こそ最高のバンドを結成して、ロック・ビジネスの頂点を目指せ!
トキオ・シティを徘徊し、メンバーと作曲者を探し出す。地道なリハーサルやプロモートを経て、
ライブを成功させCDをリリース。プロデューサーとしての手腕も問われ、バンドと事務所を運営してゆく。
君は、ドームの夢を自分の手に掴めるか!
品番:SLPS-00597/JANコード:49-97938-52002-0/© 1997 SHINKO MUSIC PUB.CO.,LTD.
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
〒101東京都千代田区神田小川町2-1 デジタルメディア課 TEL.03(3292)2876 e-mail:shinko-m@shinko-music.co.jp URL:http://www.shinko-music.co.jp
株式会社シンコー・ミュージック

PlayStation
宇宙開拓新世紀 S.E.C.0210→0215
銀河系の辺境、ファーラクト星系第５惑星エルシオン。この星の権力バランスが崩れた時、
統一国家“エルシオン統合連邦国”と月の独立軍事国家“グローマ共和国”は、
全人類を巻き込んだ大いなる戦闘を開始した。やがて３年の消耗戦を経て、局面は宇宙艦隊戦へと変化し、
対宇宙戦艦用に人型兵器が開発された。A2=ASSAULT ARMOR（アサルトアーマー）の誕生
そして２年、ついにA2同士の闘いが、多くの勇者とともに始まったのだ。
目をそらすな！
全人類は直ちに武装せよ。
3Dロボット対戦
7月発売予定
新戦記 ヴァンゲイル
VANGAIL
THE WAR OF NEO-CENTURY
接近戦・遠隔戦
攻撃武器を駆使！
ロボット達の攻撃方法は、主に
“レーザー”“ホーミング”
“ビームサーベル”の3種類。
1P対COMの他、画面２分割による
1P対戦モードを搭載。
SEED機能搭載！
対戦相手を常に画面内にキャッチする、
SEED（サーチ・アイ・エネミー・システム）機能
により、スピーディーな闘いが可能。
ポリゴン3Dロボット！
ポリゴンで描かれた個性あるロボット達が、
広大な宇宙空間で闘う
3Dロボット対戦ゲーム。
news
「声優フォトCDシリーズで、年内６作品発売予定」
●声優フォトCDシリーズ 第1弾・「笠原弘子」（仮題）
●発売日：1997年夏予定。●価格：未定
●機 種：ハイブリッド
ユーメディア
YUMEDIA
ユーメディアは（株）アローマのブランド名です。
©YUMEDIA/AROMA CO.,LTD.
株式会社アローマ 〒591 大阪府堺市北花田町2丁219
Phone.0722(50)6516 FAX.0722(50)6518

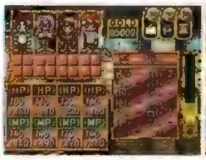
流星野郎のGAME MAX
(ゲームマックス)
ラジオ日本(ダイヤル1422kHz)
毎週金曜日24:00から
ON AIR !

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGAの使用を許諾したものです。
"PS"マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
アトラスFAXステーションサービス ファンキーネット 03-3258-0753 ファクシミリから、「電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く
インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS
■スタッフ募集中! [職種] 1.ゲームデザイナー (企画) 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。管理部総務課TEL 03(5229)7115(直)
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

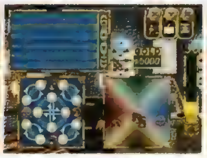
ストレスなしでとことん楽しめる、気配りシステム。



アニメーション
クオリティの高い、美しいアニメーションは必見の価値あり。



ステータス画面
ノイローゼや病気など、仲間のステータスや能力がひと目で確認できる。



パーティー画面
パーティー全員の感情や、成功あるいは失敗したイベントを一括チェック。

MAP
かわいいSDキャラが、パーティー全員の居場所や動きを教えてくれる。

ラジオドラマ放送決定！

「子安、氷上のゲムドラナイト」 日時 7月6日〜(毎週日曜日)
TBS・HBC 深夜25:00〜25:30　MBS 21:25〜21:55
RKB毎日放送 深夜24:40〜25:10
(ゲームオリジナルキャスト・脚本によるインタラクティブラジオドラマ)

© Starlight Marry／Media Works Inc.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

MEDIAWORKS (株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/

Fill in cafe
SINCE 1989
PlayStation
ずっとおつきさまは
まあるくぽっかり
ともってる。
近日発売
MY HOME TOWN
みゅにてぃぽむ
TM
© 1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.
アクションRPG＋育成SLG
♥スタッフ募集中(経験者のみ)
職　種　①プログラマー ②CGデザイナー ③ゲームデザイナー
応募方法　希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます。
応募先　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル
㈱フィルインカフェ採用担当係
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社フィルインカフェ　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル TEL.03-5261-1311

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL. 50

CONTENTS

フォトジェニック
あやかし忍伝くの一番
バイオハザード ディレクターズカット
風のクロノア
マネーアイドル・エクスチェンジャー
エンジェル・ブレード
はじめの一歩
実況パワフルプロ野球'97開幕版
ロックマンX
FIGHTING ILLUSION ~K-1 REVENGE~
ブレス オブ ファイアⅢ
アーク ザ ラッド・モンスターゲーム その他

フォトジェニック

美少女のイラストで定評のある、イラストレーター・すぎやま現象氏をキャラクターデザインに起用した新感覚のフォト恋愛SLG。魅力的な3人の美少女が、キミのターゲットだぞ!!

夏予定	恋愛フォトSLG
▶価格未定	
▶サンソフト	
▶MC（ブロック数未定）	

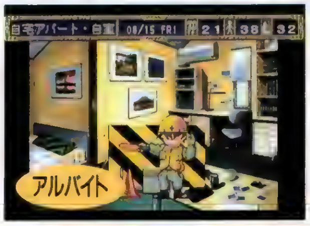
ファインダー越しの新感覚恋愛SLG登場!!

主人公は、風景を専門に撮るプロのカメラマン。1年後に開催されるコンテストへ出場するために写真を撮るのだが、このコンテストの被写体は人物に限られている。人物を撮るのが苦手な主人公は、街で知り合った3人の女の子を被写体に、カメラの腕を磨いてステキな写真を撮れるようにがんばるのだ。女の子はただの被写体というだけではなく、主人公の行動によっては恋愛の対象へと発展することもあるぞ。恋とカメラを両立させよう。

スケジュール管理をしっかりするのだ

月曜から土曜日までは、写真テクニックの鍛錬、アルバイト、体力作りといったメニューを組み立てて実行する。また、プライベートタイムでは、知り合った女の子に電話をして、撮影の約束をする ことができるぞ。マメに行動しよう。

◀鍛錬して、カメラのテクニックを磨いておこう。

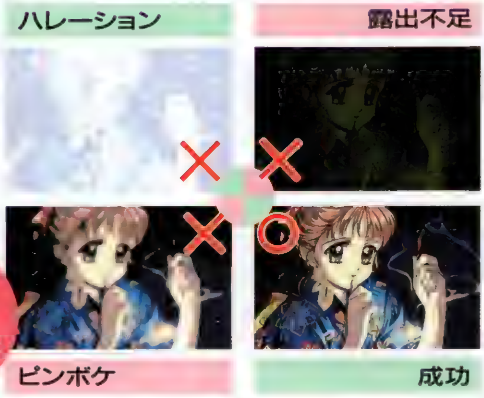


◀フィルムの購入や撮影にはお金がかかるので資金を稼げ。

▲[illegible]る女の子にアポをとって、撮影に日時と場所を決めよう。OKがもらえるかな？

カメラの腕前が低いとピンボケを起こし、撮影する環境に合わせてフィルムをチョイスしないと失敗するのだ。

フィルムとテクニックが重要！



©1997 SUNSOFT／フィルインカフェ／ゼロシステム／すぎやま現象

あやかし忍伝くの一番

8月(予) 育成SLG
▶¥6,800(2枚組)
▶翔泳社
▶MC(2ブロック)

かわいくて健気な「くの一」見習い、葉隠 楓と、彼女をとりまく美少女キャラたちが織りなす平成「くの一」ストーリー『あやかし忍伝くの一番』。その魅力を豊富なビジュアルも含めて大公開!

楓たちの学園生活にスポットをあてつつ、基本システムを紹介!

はがくれ かえで
葉隠 楓

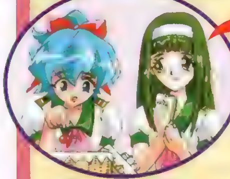
幼なじみの月葉に会うため、姫百合学園に入学した健気な主人公。(CV:菊池 志穂)

育成パートをメインとしたゲームの流れの中に、豊富なイベントが挿入される、起伏に富んだゲーム展開が魅力の『あやかし忍伝くの一番』。今回の記事では、ビジュアルを中心にそれらのイベントをピックアップ! 楓たちの学園生活にスポットをあてながら、基本システムを紹介していくぞ。

▶優秀な成績…とめて学園を首席で卒業すると、自…意志で好きな主君に仕えられる…特権が与えられる。そうなるこ…ムの最大の目的だ。

忍務開始前に物語をチェック STORY

葉隠 楓は、忍者の流派「葉隠」の宗家に生まれた「くの一」見習いの女の子。楓は8才の頃に仕えた名門・久野家の息女、月葉と深い友情に結ばれていたのだが、両家の主従関係が切れたことで、彼女とは会えなくなってしまっていた。そんな折、月葉が「くの一」を養成する「姫百合学園」に入学することを知り、父の十全に頼み込んで、楓も姫百合学園に入学する。月葉を含む3人の姫を、刺客から護衛するという任務につき……



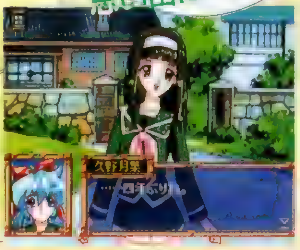
また楓ちゃんと一緒にすごせるのね…

再会~そして幕開け~

このゲームは、楓が「姫百合学園」で幼なじみの月葉に再会する場面から始まる。幼い頃の思い出を共有している2人の絆は、「大切な人と一緒に過ごす時間」をテーマにしている本作の物語において、重要な位置を占めているのだ。

忘れえぬ思い出に…

色あせない記憶…



▲深い友情に結ばれていた2人の再会は、新しい学園生活の幕開けでもある。

立派な「くの一」になるために頑張らなくちゃ!

自己鍛錬~育成~

ゲームのメインである育成パートでは、1週間分の授業のスケジュールを決めて実行し、パラメータを上げていく。その際、3人の姫やライバルたちと同じ授業を選択するよう心がけると、パラメータの上昇率が良くなったり、授業中にイベントが発生しやすくなるなどさまざまな効果が得られるぞ。授業を抜け出し、他のキャラに会いに行くこともできる。

▶忍術実技、体術、語学、医術などさまざまな科目が用意されている。

食事中も姫さまのおそばを離れません!

楽しいランチタイム♥

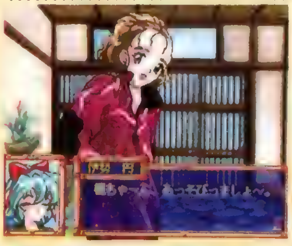
授業の合間の昼休みに、しばしの休息を楽しむ2人。おにぎりは楓のお手製?

 ©1997 Shoeisha Co.,Ltd./Sugeeya/ZERO SYSTEM

くの一にも、お休みは必要ですよね、月葉さま?

休息 〜イベント〜

平日の放課後や日曜日は、姫の家に遊びに行くなど自由な時間を過ごせる。また、長期の休みには季節に応じた特殊なイベントも発生するぞ。



▲週末に家にいると、仲のいい姫やライバルが遊びに来てくれるぞ。

▲日曜日の夜に姫の家に電話すると、楽しい語らいで友情度がグンとアップ。

仲良くスイカ突き?

夏といえば海。夏休みにはこんなうれしいシチュエーションのイベントも発生する。美少女キャラたちの水着姿にドキドキ♥なのだ。

お昼寝の時間♥

護衛すべき姫の1人、遠野 深雪のお昼寝姿。のんびり屋の彼女らしい、のどかな寝顔だ。守る側としては少し無防備すぎて困る?

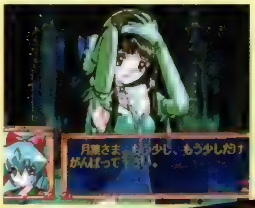
一緒に訓練すれば友情がアップ!

楓と他のキャラクターの間には、「友情」というパラメータが設定されている。姫との良い主従関係を育むにしろ、ライバルとの友好関係を築くにしろ、このパラメータは非常に重要だ。

私に姫さまたちのパートナーがつとまるかしら…

忍務 〜実地研修〜

姫百合学園では月に1度、生徒の能力をはかる実地研修がおこなわれる。この研修では、楓が姫やライバルたちと協力して多種多様な忍務に取り組むぞ。



▲忍務中はコマンドで行動を選択。的確な判断が大事。

女の戦い!?

楓と同じように、学園の首席卒業を目指すライバルたちも登場! このイラストは、ライバルたちが忍務の手柄を争っているところ。みんな目がマジです。

▶忍務が終了すると、忍務遂行の結果が表示される。日頃の育成の成果を十分に発揮できたかな?

楓、負傷!

危険な忍務の最中には、少しの油断から傷をおってしまうこともある。立派な「くの一」になるためには、何よりも忍務に対する集中力を養うことが大事なのだ。

ラジオ番組「あやかしラジオくの一番」チェック!

毎週水曜日の夜に下記のチャンネルで放送されているラジオ番組「あやかしラジオくの一番」では、「くの一番」の先取り情報はもちろん、他にも豊富なゲームの情報や、楽しいコーナーをオンエア中。ぜひ一度チェックしてみよう!

INFORMATION

毎週水曜日21:30〜22:00
JOQR文化放送(1134KHz)で放送中!

バイオハザード ディレクターズカット

9|25(予) AVG
▶¥4,800
▶カプコン
▶MC(ブロック数未定)
「バイオハザード2」体験版付

恐怖と戦慄のサバイバルホラー『バイオハザード』(以下『バイオ』)のアレンジバージョンが登場。しかもこの作品には期待の続編『バイオハザード2』の体験版までついてくるぞ!

絶望に満たされた惨劇の扉が、いま再び開かれる……

この「バイオハザード ディレクターズカット」は、基本的に旧作と同じオリジナルモードのほかに、初心者&上級者用に難易度を調整し、さらに新要素を盛り込んだ2つのモードを追加した『バイオ』のアレンジバージョンだ。旧作を遊んだことのない人はもちろん、すでにクリアした人から、難しくて挫折した人まで幅広く楽しめるようになっているのだ。

こんなところにも注目しよう!

公開された画面写真からは、キャラクターが以前よりも美しくなった印象を受ける。ゲームのアレンジにともなって、キャラクターもよりキレイに描き変えられたのかも?

▲イベントシーンの演出やセリフに、アレンジが加えられていないのかも気になるところ。

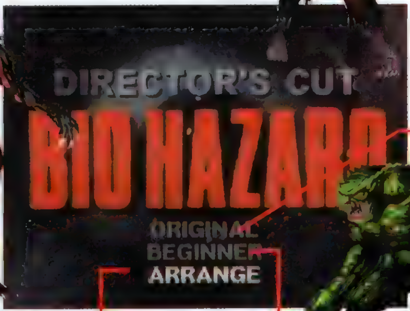
【3つのモードに未知の恐怖が潜む】

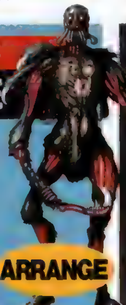
ゲームに用意されている3つのモードは、単に難易度が異なるだけではない。メッセージの内容や演出といった細かい部分で、それぞれに違った特徴づけがされているぞ。すべてのモードをプレイしてみて、ゲームの難しさ以外の相違点を発見してみるのも、楽しいかもしれない。

OLD

旧作と同じバランスのモード

ORIGINAL MODE





ARRANGE

難易度アップの上級者向けモード

ARRANGE MODE

恐怖の演出を追加!

鏡に映るジルの背後に迫り来るゾンビの姿が! 未知の演出がプレイヤーを新たな恐怖に引きずり込む……。

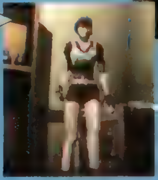
敵の数が増加!

旧作で敵の出現位置を知り尽くしている人も油断はできない!

キャラのコスチュームが変化!

クリス、ジル、レベッカの3人には新コスチュームが用意されている。

ジル♥



レベッカ♥

ARRANGE

プレイヤーにやさしい初心者モード

BEGINNER MODE

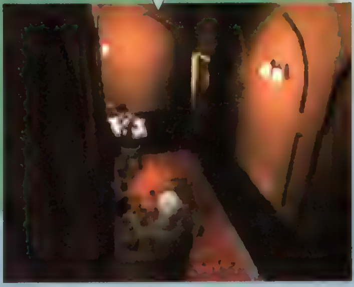
▲ベレッタに用いるマガジンケースだ

入手できる弾薬とインクリボンが2倍!

弾薬が豊富に手に入るので、強力な武器をガンガン使って突き進める。インクリボンの数を気にせずこまめにセーブができるのも心強い。

一部の武器が攻撃力アップ!

一部の武器の攻撃力がアップしたことで、敵キャラとの戦いがかなり楽に。



©CAPCOM CO.,LTD.

風のクロノア ~door to phantomile~

発売日未定 3D・ACT
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC（ブロック数未定）

2D・ACTの操作感覚で、3Dフィールドを駆け巡る楽しさが味わえる！　夢のエネルギーでできた世界「ファントマイル」を舞台に、壮大なファンタジックストーリーがいま幕を開ける!!

クロノア&ヒューポーの大冒険！　ファンタジックな3D・ACTが登場!!

▲クロノアの動きに合わせて視点が自動的に変化する。これで石像のまわりを回っているように見える。

「風のクロノア」は、数々の名作ゲームをクリエイトしてきたナムコが放つ、アドベンチャー要素の強い3D・ACTだ。プレイヤーは好奇心旺盛でやんちゃな主人公クロノアとなって、幼い頃からの親友・リングの精ヒューポーと大冒険を繰り広げるのだ！　ゲームは3D・ACTでありながら、2DのACTのような操作感覚なので気軽に楽しめる。さらに視点アングルが、クロノアの動きにあわせて切り替わるので、3Dならではの動きも楽しめるぞ。

◀変化に富んだフィールドがクロノアの行く手に待ち受ける。

ストーリーは会話劇で展開

各ステージは、3D・ACTパートと、キャラクター同士の会話劇を楽しむパート（パペットDISP.）に分かれている。この「パペットDISP.」では、さまざまな謎が解き明かされていくぞ！

▲レフィスとはいったい誰のことなのかな？

▼かわいいキャラたちが物語を盛り上げてくれる。

クロノアの多彩なアクション

冒険の舞台となる「ファントマイル」には、かわいいけど意地悪な敵や、突破するのが難しい地形など、さまざまな障害が待ち受けている。クロノアとヒューポーの2人の力でそれらを切り抜けていこう。

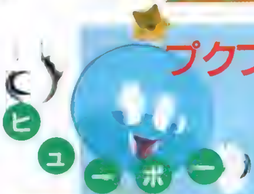
▶さまざまなアクションを駆使しなければ、ステージを突破するのは難しいぞ。

大きな耳を使って滞空！

◀▼滞空を使えば、遠くにあるアイテムを取ることもできるし、穴などを飛び越えることも可能だ。

ジャンプ中、大きな耳を羽ばたかせる（?）ことで、滞空することができるぞ！

プクプク膨らまそう



リング（ヒューポー）を投げつけて敵にぶつけると、風船のように膨らませることができるのだ。

▲まずはリングを敵に向かって投げつけ、ぶつけよう。

▼すると敵をプクプクと膨らませて、捕まえることができるのだ！

▲こうやって捕まえた敵は、身動きがとれない状態になり、ほかの敵に投げつけて攻撃することができるぞ！

敵に乗って2段ジャンプ

リングで膨らました敵は、投げるだけでなく、踏みつけて2段ジャンプに利用することもできるのだ。大きな穴を飛び越えるときや、普通では高くて取れない位置にあるアイテムを取るときなどは、この2段ジャンプがバッチリ役に立つぞ。

▼リングを使って膨らませた敵を捕まえ、かつぎ上げるところまでは投げるときと同じ。

▲ここで、敵をかつぎ上げたままの状態でジャンプすると……。

▼敵を踏みつけて、さらに高くジャンプすることができる。とっても簡単だ！

© ㈱ナムコ

マネーアイドル エクスチェンジャー

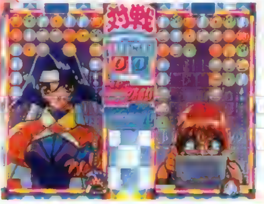
8月下旬予定　PZG
▶¥5,800
▶アテナ
▶MC(1ブロック) 2P対戦可

石田敦子さんデザインのキュートなキャラクターが大活躍する、新感覚PZGが早くもPSに登場。アーケードの完全移植はもちろん、PS版ならではのオリジナルの新要素も見逃せないぞ!

金がからめば人間変わる"両替バトル"が超アツイ!

お金同士をくっつけて"両替"することで、連鎖を作るシンプルかつ、感覚的になじみやすいシステム（詳しくは右コラムを参照）を持つＰＺＧ『マネーアイドル・エクスチェンジャー』。今春アーケードに登場したばかりの話題のゲームが、早くもＰＳに移植が決定したぞ！　魅力的なキャラクターたちによる、しゃべりまくりのボイスを始め、２Ｐ対戦・段位認定などのゲームモードもバッチリ再現。その魅力を余すことなく、完全移植しているぞ。

▲主人公さくらを始め、石田キャラの魅力が大爆発！　さくらの超カワイ～イ変身シーンが拝めるＯＰも完全収録だ。



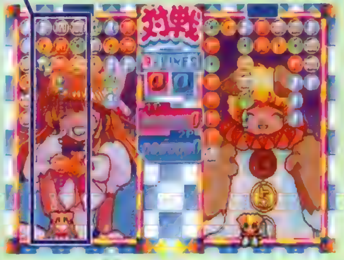
▼各キャラクターの表情豊かなリアクションを見ているだけでも楽しいネ。

さくらのなぜなにエクスチェンジャー

同じコインをくっつけて両替

お金は、右の表の法則で両替されま～す。両替に必要な枚数はお金の種類によって違うから気を付けてね。くっつける方向はタテ・ヨコどちらでもOKだよ！

両替のしくみ	
1円5枚以上で▶	5円
5円2枚以上で▶	10円
10円5枚以上で▶	50円
50円2枚以上で▶	100円
100円5枚以上で▶	500円
500円2枚以上で▶	消える



▲[illegible]画面のように10円同士をくっつけて両替していくのだ。法則さえ覚えれば、連鎖も簡単だぞ。

両替戦士エクスチェンジャー

お金が大好きな女子高生「三越さくら」が、脳内麻薬アンドルフィンの作用で「エクスチェンジャー」へと変身するのだ。

PS版『エクスチェンジャー』3つの新要素

PS版の『エクスチェンジャー』では、アーケード版を遊びつくしてしまった人でも楽しめるように、新しい要素をいくつも用意している。そのなかの3つについて、ここでは説明していこう。

1 魅惑のストーリーモード

PS版での最大の変更点がコレ。アーケードの1P戦に中間デモなどを追加したストーリーモードが、"さくら"と"あさひ"の2人に用意されているぞ。

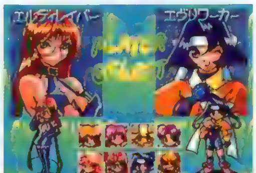
2 操作説明も声入り!

▲ファンにはウレシイ追加点だよね。聞くしかないっ！

コインを入れて、いざスタート！　ってときに流れるおなじみの操作説明デモ。なんとPS版では、さくら(CV：丹下桜)の声入りデモでゲームのルールを細かく説明してくれるのだ。これでもう、操作がわからないなんてことはない!?

3 8キャラから選択可能

アーケードでは使えなかった「エヴリワーカー」や「チェリーパイター」といったライバルキャラたちも含め、全8キャラから選んでのCOM対戦（1P）モードもPS版には追加されたのだ。それぞれのキャラごとに別々のエンディングが用意されているぞ。



▶あのキャラクターを使っての、念願の１Ｐプレイがついに楽しめる。２Ｐ対戦も可能だぞ。

マネーアイドル・エクスチェンジャー

©Athena1997/FACE1997

エンジェル・ブレード NEO TOKYO GUARDIANS

近未来の東京を舞台にした、お手軽コミカルなSLG！

7/3 SLG
▶¥5,800
▶オンデマンド
▶MC（1ブロック）

悪の組織から東京を守れ!?

西暦2020年、由緒正しき悪の組織桔梗屋の魔手が首都に迫る……などというシリアスな雰囲気はかけらもなし（笑）！「エンジェル・ブレード」は、首都を守る特捜六課と桔梗屋の戦いをコミカルに描いたSLGなのだ。SLGとしての難易度は低めで、遊び方を説明するレクチャーモードも付いているため初心者にも超オススメだ。全17シナリオからなる戦闘パートではフォーメーションを組むことで必殺技が使え、そのノリはまさに特撮戦隊モノ。また、戦闘の合間に入るデジコミパートでは、とっておきのご褒美CGが見られるのだ。

▼課長以下、5人の隊員が勢揃い。彼女たち（プラス男性1人）は2～5人のフォーメーションを組んで必殺技を使える。ストーリーが進めば、技のバリエーションも増えるぞ。

▲複数の敵キャラを同時に攻撃できる強力な技。このように、六課の隊員はそれぞれに得意技を持っていて、敵との位置によってその効果を発揮できるぞ。

◀これが宿敵の桔梗屋だ。でも、地球にやさしい悪の組織って……なに？

好みのキャラを優先して育てよう！

シナリオクリア時にもらえるボーナスポイント（経験値）によって、隊員のパラメータを上げることができるぞ。また、このポイントの数によってエンディングも変化するのだ。

▶活躍したキャラには、経験値が余分に増える！

◀片寄った育て方の方が強いかも!?

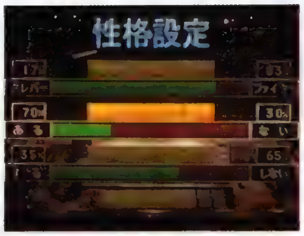
はじめの一歩 THE FIGHTING!

幕之内一歩を鍛えて、日本チャンピオンを目指すのだ!!

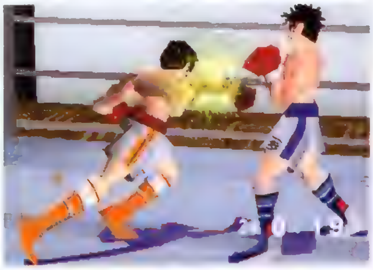
8月（予）育成SLG
▶¥5,800
▶講談社
▶MC（1ブロック）

大人気コミックのゲーム化!!

週刊少年マガジンで連載中の本格派ボクシングマンガ「はじめの一歩」が、育成SLGとなってPSに登場！　メインとなるストーリーモードでは、プレイヤーはジムの会長となり、一歩を鍛え上げ、フェザー級日本チャンピオンを目指すのだ。一歩の前に立ちふさがるライバルは、宮田一郎や千堂剛など原作でもお馴染みの12人のボクサーたち。彼らとの試合に備えてトレーニング（育成）をし、実際の試合のときはセコンドとして的確な指示を出し、一歩を勝利に導いていこう。また、一歩の性格設定や試合時の行動設定、技設定なども自由に行うことができ、原作とは違う一歩を作り上げることもできるのだ。



▶性格設定画面。この性格によって、試合中の一歩の動きが変わってくる。



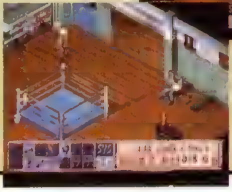
▲ライバルたちの中には、必殺パンチを持つ者もいる。油断すると痛い目に遭うぞ！

◀イベントがストーリーを盛り上げてくれる。原作を知っているファンにはたまらない。

練習を積み重ね、強さを手に入れろ!!

一歩を鍛え上げるトレーニングメニューは、ミット打ちやロードワークなど14種類が用意されている。一歩をバランスよく育てるか、それとも得意な能力を重点的に伸ばすかはキミ次第だ。

▶疲れているのに無理に練習をさせるとケガをしてしまうこともあるぞ。



◀練習シーンでは一歩のチビキャラが、かわいく動き回るぞ！

エンジェル・ブレード

©1997 スタジオジェイ／講談社／ジャム ©1997 On DiMand／Nippon ichi Software Inc.

実況パワフルプロ野球'97 開幕版

7/24 SPG
▶¥5,800(予)
▶コナミ
▶MC(5ブロック)

ペナントレースもますます盛り上がり、プロ野球ファンにはたまらないこの季節……
ひいきの球団が不調でヤキモキしている人は、この『パワプロ'97』でウサをはらせ!!

今シーズンは「パワプロ」で"メークドラマ"だ

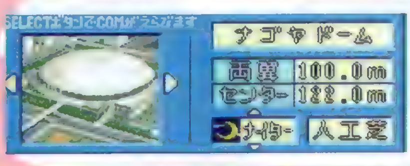
あの『パワプロ』が、いよいよPSに帰ってくる！　この最新作「'97開幕版」は、'96年のペナントレースをもとにした最新のデータが使用され、グラフィックやサウンドも大幅にパワーアップ。さらに、おなじみ安部憲幸アナウンサーの実況もますます絶好調という、ファン大熱狂の1本になっている。今回は、注目の新要素を中心に、その魅力を徹底紹介するぞ!!

待望の最新作はこの夏いよいよプレイボ～ル！

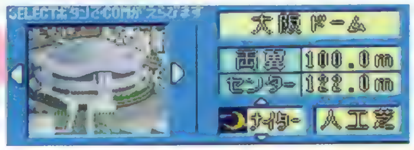
▶選手データは、最新のものを使用。あの清原も巨人の選手として登場するぞ。活躍してほしいよね。せめて、ゲームの中では……。

燃えろ!! 新たに2球場を追加！

舞台となる球場も最新版にふさわしく、ナゴヤドームと大阪ドームが追加された。でも、ナゴヤ球場と藤井寺球場もちゃんと残されているから、狭い球場が好きなキミも心配無用。合計13球場が使用できるというゼイタクさなのだ。



◀中日ドラゴンズのホームグラウンド。まだ、完成して間もない球場だ。



▶こちらは近鉄バファローズの球場だ。ナゴヤと同じく、今年オープン。

燃えろ!! 6つのモードで熱くなれ！

多彩なモードも今作の魅力の1つ。ペナントレース、対戦、リーグ戦のほか、選手をトレードして自分好みのチームが作れるアレンジモード、初心者向けのキャンプモード、さらに話題のサクセスモードまで、どれもハマリ度は保証付きだぞ!!

◀練習に最適なキャンプモード。千本ノックで守備を強化せよ！

PS版初登場!! これが話題の選手育成SLG サクセスモードだ！

独立したSLGとして選手の育成が楽しめるサクセスモード。N64版やSFC版では野手のみだったが、PS版では投手の育成も可能になった。直球型や変化球型など、自分好みのタイプに育てることができるぞ。野手、投手の両方で1軍入りをめざそう。

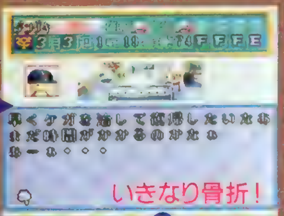
投手育成も可能に!!

▲投法や変化球などのほか、趣味や自称なども設定できる。

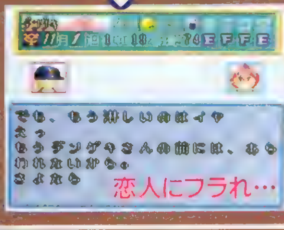
◀打撃フォームも4種

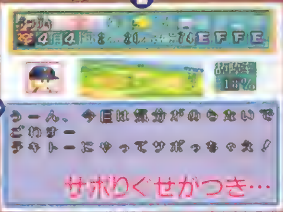
新人投手テンゲキくんの場合

あこがれの巨人に入団したテンゲキくん。彼の活躍やいかに？

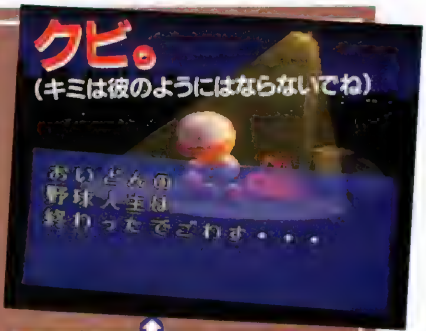


◀……の結果、5週間も入院……。

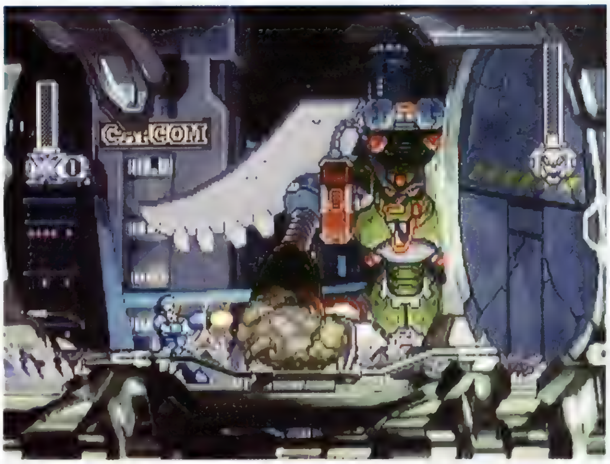




◀彼女とも別れ、すっかりヤル気ダウン。もう、いいや……。



©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社)日本野球機構公認 IBN BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認



ロックマンX4

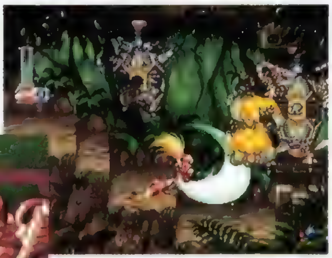
「X」シリーズの最新作は1本で2度楽しいスグレモノ

8|1 ACT
▶¥5,800（限定版 ¥6,800）
▶カプコン
▶MC（ブロック数未定）

エックスとゼロの物語が！

「ロックマン」シリーズのホノボノとした雰囲気とは対照的に、近未来を舞台にしたサイバーな世界で繰り広げられる戦いを描く『X』シリーズ。その第4弾の全貌が、いよいよ明らかになり始めた！　まずオドロキなのが、今回のプレイヤーキャラ。なんとエックスと一緒に戦ってきた心強い仲間、ゼロが最初から使えるようになっているのだ。さらに2人の物語も別々なものが用意されており、1本のゲームで2度楽しめるような仕上がりになっているぞ。まったく新しいシステムで登場するシリーズ第4弾に乞うご期待だ。

▼ゲームスタート前に使用キャラを選択することになる。エックスとゼロでは使える武器はもちろん、操作感覚もちょっと異なるぞ。最初のプレイではどっちを選ぶ？



▲ゼロのメイン武器は背中に背負ったレーザーブレード。攻撃ボタンを連打すると剣の振り方が3段階に変化するのだ。破壊力は大きいけど、リーチが短いのが弱点になるかも。

◀今回も8体のボスが登場。いずれも強敵に違いない。気を引き締めていこう。

初回限定パックは、メガアーマー付き！

付属のメガアーマーは、エックスの強化パーツとしてゲーム中にも登場（ゲームではアルティメットアーマーと呼ばれる）。上に乗ったり背中に装着したりすることも可能なのだ。

▶メガアーマーシリーズとして登場するのだ。

◀体から外すと飛行形態になる。

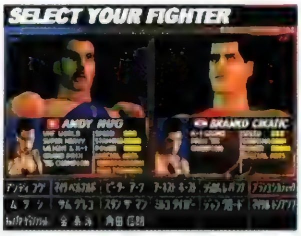
FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE

あの「K-1」の熱き戦いが、PSに再び登場するぞ！

9月(予)対戦ACT
▶¥5,800（予）
▶エクシングエンタテイメント
▶周辺機器未定

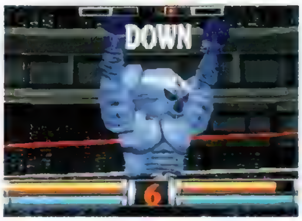
最強の名の下に強者が集まる！

あの「FIGHTING ILLUSION K－1グランプリ」の続編が早くも登場するぞ！　「K－1」とは空手やキック、拳法などの頭文字であるKを取り、立ち技系格闘技のナンバーワンを決めるという意味で名付けられた大会のことで、その名にふさわしく、ポリゴンで描かれたK－1選手たちが熱い戦いを繰り広げる3D格闘ACTとなっている。登場キャラは15名＋αと豊富、さらにカウンターやダッシュ攻撃など、技のバリエーションも前作よりも大幅にアップしており、より戦略的で高度な格闘が楽しめるようになった。また、トレーニングモードもついているので初心者でも安心して楽しめるようになっているぞ。



▶キャラクターセレクト画面。ここではキャラの特性などがわかるようになっている。

▲アンディ・フグなどの有名選手も、もちろん登場！　必殺のかかと落としが炸裂するか!?



◀スタン・ザ・マンがつれてくるコアラ君。リングに立っているように見えるけど、まさか!?

派手な演出が、K-1の興奮を再現する。

前作との大きな違いとして、演出の強化もあげられる。試合前の選手入場シーンや、関根勤によるリングアナウンス。インターバルにはラウンドガールが登場するなど、ファンには感動ものだろう。

▶選手の登場シーンには、パフォーマンスなども用意されているのだろうか？

◀判定ではジャッジの得点が、アナウンサーに読み上げられる！

©CAPCOM CO.,LTD©XING1997／DAFT　協力：正道会館　マークス

ブレス オブ ファイアIII

9月予定 RPG
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC(ブロック数未定)

ファン待望のシリーズ最新作『ブレス オブ ファイアIII』の開発もいよいよ大詰め。竜の一族の血を引く主人公「リュウ」となって、個性的な仲間たちと一緒に広大な世界を旅する日はもうすぐだ!

今回は『ブレスIII』の新システム&新キャラを大公開!!

モンスターに襲われていたリュウを救う半虎人の盗賊。あくどい連中を標的に痛快……明る……泥棒を主……ている。

回を重ねるごとに洗練され、進化をとげてきた『ブレス オブ ファイア』(以下『ブレス』)の独創的なゲームシステムは、シリーズを象徴する大きな魅力の1つ。この『ブレスIII』にも、ゲームの楽しさを奥深いものにする画期的なシステムが、豊富に取り入れられているぞ。今回は新たに公開された新キャラの紹介も踏まえつつ、システム面から『ブレスIII』の内容に迫るのだ。

●おなじみのシステムも健在だ!

先頭に立っているキャラクターが、剣を振ったり魔法を使ったりするなど個性に応じたアクションを使える「個人アクション」システムは『ブレスIII』でも健在。また、シリーズに定着した「釣り」のミニゲームは、魚との駆け引きの要素が盛り込まれてより本格的になったぞ

◀▲個人アクションを使った遊びや、釣りのミニゲームは今回もかなり楽しいぞ

新システム1

▲▶ジーンは主に、鉱石と化したドラゴンに心に触れることで心に目覚める。

●組み合わせは987通り!
ドラゴン・ジーン・システム

「ドラゴン・ジーン・システム」とは、前作までの「変身」のシステムを発展させて、変身のバリエーションをさらに多彩にしたものだ。『ブレスIII』の主人公は、身体に宿る「因子(ジーン)」と呼ばれる潜在能力を開放してドラゴンに変身する。このジーンは単体でも効果を発揮するが、最高3つまで組み合わせて開放することも可能で、その組み合わせによって変身後のドラゴンの特性も変化するのだ。登場するジーンの種類は全部で18種類、組み合わせは987通りも存在するぞ。

▲ジーンを開放して「竜の一族」の力を発動! 灼熱の炎が炸裂!!

新システム2

▲▶弟子入りするには、師匠が出した試練をクリアしなければならない。師匠に認められればいろんな特典が!

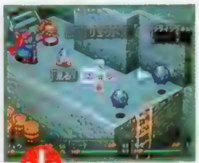
●その道のプロから技を学ぶ
弟子入り制度

『ブレスIII』の世界には、専門の能力を極めた「師匠」が何人か存在している。「弟子入り制度」は、彼らに弟子入りすることで、特定のステータスを重点的に成長させられるシステムだ。たとえば盗賊の師匠にキャラクターが弟子入りした場合、そのキャラクターはレベルアップ時に素早さが大幅にアップする。弟子入りした師匠によって、アップするステータスは異なるぞ。

▲長期間弟子を続けていると、特技を伝授されるらしい。破門されることもある?

……わんぱくな少年。幼い頃に捨てら……

新システム3



▶「見切る」を実行中のリュウにモンスターの特技がヒット! その直後、リュウが特技を会得したぞ。

●敵の特技を我がものにする
ラーニングスキルシステム

敵が使った特技を見切ることで、その特技を自分のものにできる。それが「ラーニングスキルシステム」だ。このゲームの戦闘では、キャラクターは攻撃や魔法といった通常のコマンドの他に、「見切る」という特殊なコマンドを実行できる。このコマンドを実行したキャラが敵の特技を受けると、一定の確率でその特技を会得するぞ。自分のものにした特技は次のターンからすぐに使用でき、さらに仲間同士での受け渡しも可能なのだ。

▲特技は一人につき10種類まで覚えられる。敵が使う強力な特技を覚えて反撃することが出来るぞ。

 ©CAPCOM CO.,LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです

▼「魔物の塔」は入るたびに内部の構造が変化する仕組みになっている。そんな塔の謎を解き、魔物を倒し、最上階に眠る“幻の魔物の卵”を入手することが、ゲームの最終目的だ。

▲街の人の悩み事を解決すると、人望が高くなって、人々の主人公に対する対応も変化していく。街での行動も、間接的にダンジョンのクリアへとつながっているのだ。

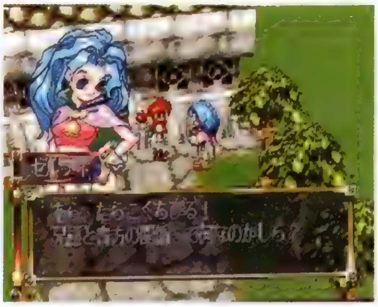
アザーライフ・アザードリームス

コナミの最新RPGの全貌が徐々に見えてきたぞ!!

9.25 RPG
▶¥5,800(予)
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)

魔物使いの少年の冒険が今…

魔法が存在し、人間と魔物が共存する不思議な世界……この『アザーライフ・アザードリームス』は、そんな世界の辺境にある街「モンスパイア」と、その北にそびえ立つ「魔物の塔」が舞台だ。ゲームは、この街と塔を行き来することで進んでいく。塔を冒険して魔物の卵やアイテムを入手し、行き詰まったら街へと戻る。そして、卵などをお金に換えて街を発展させたり、人々の悩みを解決したりして人望を高めていく。そうすることが、さらに塔の上の階へと登っていくための足掛かりになるのだ。まったく新しいタイプのRPGだぞ。

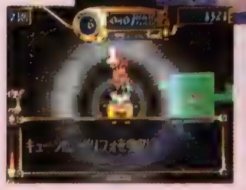


◀女の子と仲良くなるイベントだってあるのだ。どんな事になっていくのかな？

“使い魔”は主人公の良きパートナー!!

塔の内部での戦闘時に一緒に戦ってくれる“使い魔”は、ダンジョン(塔)の中に落ちている卵を孵化させると入手できる。2匹を融合させて、より強い使い魔にすることも可能だぞ。

▶卵を温める主人公。はたして、どんな使い魔が？



◀融合させ、強力な使い魔を造れ！

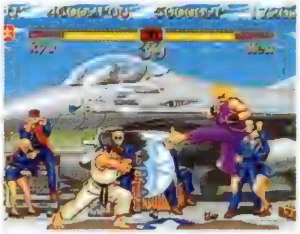
ストリートファイターコレクション

ファン待望の「SF」3本が、もうすぐセットで登場する！

9月(予) 対戦ACT
▶¥5,800(2枚組)
▶カプコン
▶MC(ブロック数未定)

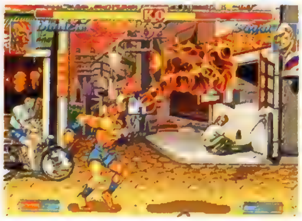
第3のタイトル、ついに決定！

対戦格闘の代名詞とも言える「ストリートファイター(以下SF)」シリーズ。その夢のカップリングソフトが、この「SFコレクション」だ。これまでに、この1本に3タイトルが収録され、そのうちの2タイトルが「スーパーSFⅡ」と「スーパーSFⅡX」というアーケードからの移植作であるところまではお知らせしてきた。そして今回、いよいよ第3のタイトルが発表されたのだ。その注目の「SF」タイトルは『SF ZERO2′(ダッシュ)』！ PSでも大ヒットを記録した『ZERO2』をベースにしたというオリジナルタイトルだ。この強力な3タイトルがPSソフト1本分の価格で楽しめるぞ。期待して待て!!



▶32ビット機へは初の移植となる「スーパーSFⅡ」。その移植度も気になるところだ。

▲これが「SF ZERO2′」のキャラ選択画面。あの「真・豪鬼モード」もあるとのこと。



◀この「スーパーSFⅡX」も、PS移植を熱望され続けたタイトル。ファンの夢がついに……。

※画面はすべて開発中のものです。

オリジナルタイトル『ZERO2′』とは？

7人のエクストラプレイヤーが登場するなど、海外版として知られる「ZERO2 ALPHA(アルファ)」に限りなく近い『ZERO2′』。だが、驚きの新要素も追加されているとのこと。やはり「〜ALPHA」とは別モノなのか？

▶画面だけを見ると、まさしく「ALPHA」。その違いはシステム画面にある？

◀大好評のシステム「オリジナルコンボ」の存在も判明した！

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET ©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム

『アークⅡ』で何体ものモンスターを集めたキミ。次はこの『モンスターゲーム』に挑戦しよう!
対CPU戦で、友だちとの対戦で……いよいよ、その真の成果が問われるときが来るのだ!!

7|31（予） ETC
▶¥4,800（2枚組）
▶SCEI
▶MC:
モンスターゲーム（2ブロック）／
2人同時プレイ可
（※要『アークⅡ』セーブデータ）
カジノゲーム（1ブロック）

あの『アークⅡ』の世界がさらに広がる!!

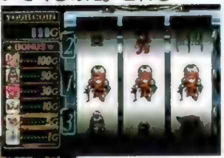
▲基本的に対戦はオート。だが、各モンスターは、高度なＡＩを搭載しているので、とてもアタマのいい動きを見せてくれるぞ。

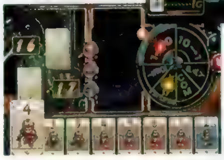
▶キミのセーブデータに入っているモンスターの数と質が、勝敗のカギを握っているのだ!!

超人気ＲＰＧ『アークザラッドⅡ』で「もっともっと遊びたいっっ！」というキミのための１本、それがこの『モンスターゲーム』だ。『アークⅡ』では、ヒロイン・リーザの特殊能力により、モンスターを捕獲することができたが、このゲームでは、そんな捕まえたモンスターたちを戦わせるバトルゲームがメインなのだ。『アークⅡ』のセーブデータがあれば、ＣＯＭや友だちと、アイテムなどをかけた対戦ができるぞ。さまざまなバトルを勝ち抜いて「アークⅡ」の新たなる"闘技場"の覇者をめざそう！

なんと 超豪華なオマケDISC『カジノゲーム』も付いてくる!

実はCD２枚組のこのゲーム。本編である「モンスターゲーム」のほかに「カジノゲーム」が付いてくるのだ。どれもオマケとは思えないほどの作りで、バトルに疲れたときの息抜きには最適。





◀▲スロットマシン、カードゲームなど、５種類のゲームが楽しめる！

バトルだけじゃない! 街の施設にも注目!!

「アークⅡ」ワールド第３の闘技場がある街、ここがゲームの舞台。メインとなる闘技場のほかにも、おなじみの面々が店などを出したりしているぞ。ぜひ回ってみよう。

1 闘技場

手持ちのモンスターを戦わせる場所。COM戦に勝ち抜いていけば、貴重なアイテムや新たなモンスターを手に入れることも可能だぞ！

2 チョンガラの店

「アークⅡ」と違い、ちゃんとアイテムの売買ができるぞ。何か怪しいアイテムが手に入ることも……!?

3 マザークレアの部屋

モンスターのクラスチェンジや売却が、わざわざ「アークⅡ」にデータを戻さなくても可能なのだ。

4 チークベックの部屋

この部屋の中では、「アークⅡ」の「ヴィルマー研究所」にあった経験値分配器と同じ効果が得られる。

5 鍛冶屋

鍛冶屋＋合成屋の両方の機能を持つ。武器やアイテムを鍛えたり、合成したりと、とても重宝なお店だ。

6 初心者の館

初心者の館ではゲームの説明を聞いたり、闘技場での戦いの模擬練習をすることができるのだ。

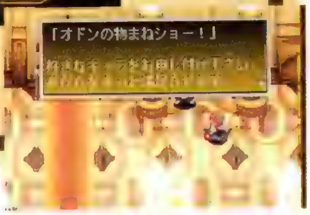
Check! 7 トレードセンター
友だち同士で物々交換もOK!

メモリーカード１と２の間で、モンスターやアイテムの受け渡しをする「モンスターゲーム」ならではの施設だ。友だちを相手に、ダブったモンスターや、アイテムを交換したりすることもできる。その使い道は無限と言ってもいいぞ！

◀▲アイテムはエルクが、モンスターはリーザが、それぞれ管理してくれるぞ。

Check! 8 シャンテの劇場
抱腹絶倒間違いナシ!

ファンなら思わず大爆笑！「アークⅡ」本編のパロディ劇を見ることができるのがこの劇場だ。本編では気づかなかった人も多いといわれる、酒場の歌姫シャンテの貴重な歌イベントも見る（聴く）ことができちゃうのだ。召喚獣オドンの"物まね"による、ゲーム音声の再生も楽しいぞ。



◀▼バトルに興味のない人でも、ここだけは必見。シリアスな本編とのギャップが、超笑えます!!

 ©1996,1997 Sony Computer Entertainment Inc.

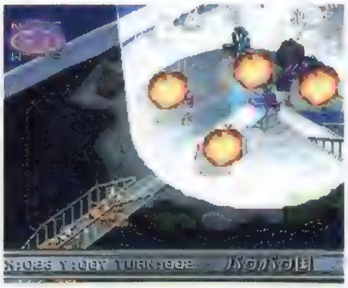
パロウォーズ

コテコテお笑いSTG『パロディウス』が装いも新たにSLGとして再び姿を現した!

9/4	SLG
▶¥5,800	
▶コナミ	
▶MC(2ブロック)/マルチタップ/4Pプレイ可	

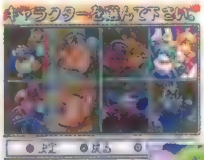
ギャグだらけの戦場でマジにSLG!

あの『パロディウス』シリーズのキャラクターが、「パロワールド」の覇権をかけて争う異色の戦略SLG『パロウォーズ』。どんなにムチャをしようが、ミサイルの直撃を受けようが、キャラが死なないなどのお笑い(?)の要素と、ポップなグラフィックとは裏腹な本格的SLGの要素、この2つの顔を持っているのが特徴だ。もちろん、『パロ』シリーズの世界観はそのまんま。注目の1本だぞ!!



▲"ICBM"炸裂!? 登場する兵器は、すべて実在の兵器をパロディ化したものだ。

▲部隊の配置や進軍ルートなど、まじめに考えないと勝ち抜けないぞ。見た目のおちゃらけにだまされてはダメ。



◀ドコかで見たことあるような顔ぶれの中から1人を選び、世界制覇をめざす国を決定しよう。

▶各ステージは1面1面独立したマップで構成されており、いつでもカンタンに始められるのだ。

神聖伝メガシード 復活編

ヒーロー特撮ものの雰囲気と醍醐味が味わえる作品。己を鍛えて強大な敵へと立ち向かえ!

7/24	S・RPG
▶¥5,800	
▶バンプレスト	
▶MC(1ブロック)	

"お約束"いっぱいの変身ヒーローもの!

サンライズなど、アニメ界の超一流スタッフが企画したこの注目作は、テレビの戦隊ものを強く意識した、"変身ヒーローS・RPG"だ。主人公ユウキは、「バイオファイター」という戦闘形態に変身し、悪の組織に立ち向かっていく。シナリオもテレビ番組そのままの構成で進むのだ。

◀必殺技などを駆使して、地球の平和を守り抜くのだ!

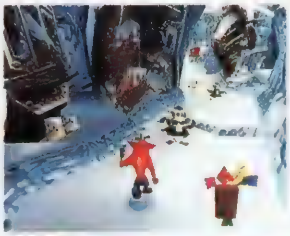
クラッシュ・バンディクー2(仮)

現在も超人気の『クラッシュ・バンディクー』その続編がはやくも登場してくれちゃうのだ!!

冬予定	ACT
▶価格未定	
▶SCE	
▶MC(ブロック数未定)	

クラッシュさんの次の出番はこの冬です。

人気3D・ACT「クラッシュ・バンディクー」の続編の発売が決定した! 6月11日に行われた「プレイステーションアワード」(217ページ参照)でも、"GOLD PRIZE(売り上げ50万本以上)"を受賞した前作だけに、おのずと「2」への期待も高まるというもの。続報に絶対注目!!



◀この「2」ではステージなども、さらに多彩になりそう。

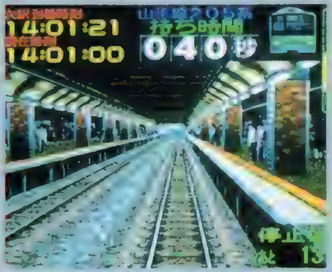
新作ソフトニュース NEWS

『電車でGO!』PS移植決定!!

まさか、まさかの嬉しいニュースが飛び込んできた! 今、アーケードで大人気の鉄道運転SLG「電車でGO!」(タイトー)が、PSに移植されることが決定したのだ!! 本物ソックリな操作系統が最大の魅力であるそのゲーム性から考えても、PSへの移植は「無いだろうな…」と見られていたこの作品。しかし、タイトーさんがやってくれました! なんとPS専用の「電車コントローラ(仮)」という周辺機器をソフトと同時発売(予定)してくれちゃうのだ!! これにより、あの"出発進行〜"な雰囲気が自分の部屋でリアルに体験できることだろう。冬まで期待して待っていよう。さらに注目ソフトはまだある! テクモの「DEAD OR ALIVE(仮)」だ。あの「モデル2」を採用したアーケード作品としては、初のPS移植となるのだ。その移植度やシステムの変更があるのかなど、注目していきたい1本だ。このほかの2本も、元気と光栄それぞれにとっての意欲作とも言える作品だぞ。チェックだ!

電車でGO!

▶冬予定▶鉄道運転SLG▶タイトー▶価格未定



◀設定されているダイヤどおりに電車を運転していくというSLG。登場する4路線は実在するJR線だ。

アーケードの興奮がこの冬キミの部屋に!

専用の「電車コントローラ(仮)」も同時発売予定!!

▲実物さながらの操作系統が大好評の業務用筐体。「電車コントローラ(仮)」にはアクセルやブレーキはもちろん、計器類なども装備されていてほしい!

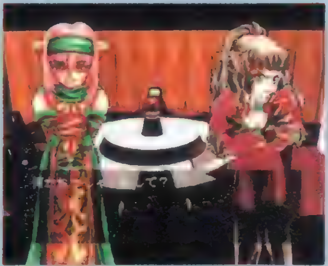
僕のプリンセス 迷宮のエフィカス

▶冬予定▶恋愛SLG▶元気▶価格未定

◀最終的にヒロインにキスをしてもらうのが目的という恋愛SLG。画面写真をはやく見てみたいよね。

ソウルマスター

▶秋予定▶TBL▶光栄▶価格未定



◀ボードゲームの要素とカードゲームの要素、さらにモンスター育成の要素まである。キャラもカワイイ♥

DEAD OR ALIVE(仮)

▶未定▶対戦ACT▶テクモ▶価格未定

◀テクモ初の3D対戦ACT。「つかみ技」など、今までにない新要素が魅力。果たして、その移植度は?

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©サンライズ ©BANPRESTO 1997 Crash Bandicoot© & TM UIS.Dev.by NDI.
©TAITO CORP.1997 ©GENKI ©1997 KOEI CO.,LTD. ©TECMO,LTD.1997

絶望の星アウトポスト＃13から、人類最後の希望をのせて、失われた希望という名のコスモファイターが飛び立つ

「異星人の侵略から、占領もの」という昨年来のSF映画のトレンドを押さえたストーリーを、みごとにタクティカル3DSTGという斬新なシステムに反映させた、『スターボーダーズ』。ようやく公開されたキャラクターイラストをそえて、システム＋ストーリーの両面からこのゲーム独特の魅力に迫るぞ!!

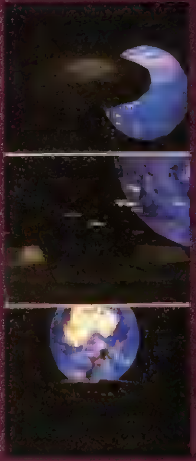
コスモファイターを駆る、名もなき女性パイロット

S★Y★S★T★E★M

このゲームの重要な要素が、タクティカル要素＝戦略的な要素だ。単純な面クリアタイプの3DSTGとは違って、このゲームでは進攻し、攻め落としていくステージ(架空の太陽系の各惑星）は、プレイヤーが自由に決めることができるのだ。まず、自機は太陽に最も近い惑星アウトポスト#13から奪われた故郷テラをめざす。逆に人類根絶をもくろむ敵の宇宙艦隊は、テラからアウトポスト#13をめざしてくる。当然両者はどこかで遭遇することになるのだが、それまでにいくつの惑星を陥落させたかによって、遭遇したときの戦いが有利になるのだ（敵艦隊は補給しながら進攻してくる。ステージ攻略は、その補給基地を叩くことになるのだ。また、自機に搭載された武器は戦闘を重ねることにレベルアップしていく)。刻一刻と近づく決戦に備えて、なるべく多くの惑星を叩いておこう。

S★T★O★R★Y

平和な繁栄を謳歌していた惑星テラに、突如、太陽系外からエイリアンが襲来した！　あまりに突然の襲来に人類は抵抗さえままならず、惑星テラを追われ、極一部のレジスタンスだけが太陽系の忘れられた惑星アウトポスト#13に逃げのびたのだった……。



惑星テラに迫る……巨大なエイリアンの母艦!!

※このゲームのシステム面には、まだまだ隠された要素が数多く存在する。それらは続報でお伝えする予定なので、期待していてほしい。

太陽系の各地から、1人、また1人と…

今回公開されたこの女性パイロット（と、思われる。性別は未公開)、実は設定面は一切明かされていない。ただ、テラがエイリアンの侵略を受けたときに、他の惑星で難を逃れたパイロットたちが、徐々にアウトポスト#13に集まってくるというストーリーが描かれるらしい。この人物も、その1人なのだ。

スターボーダーズ　●タクティカル3DSTG●アクレイムジャパン●春予定●¥5,800

NEXT WAVE…？

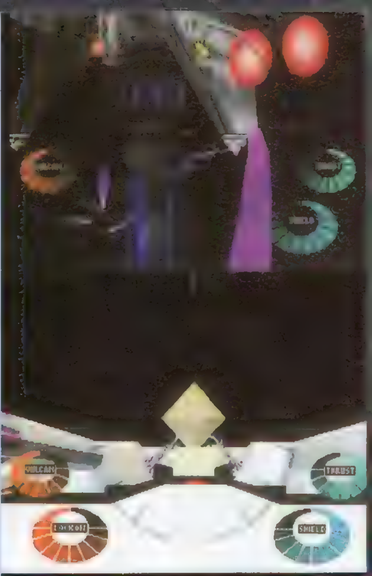
ネクスト・ウェイヴ？

今回から新装開店なった「ネクストウェイヴ？」。もちろんテーマは、PSソフトの「次」がかいま見えるようなソフトを取り上げていくことだ。なにか1つ引っかかるものがある、おや？　と思わせる部分がある、そんなソフトを今後もどんどん取り上げていきたい。

3DSTGに、1つ新システムを採用すると

戦略性を採り入れたタクティカルSTGに！

スターボーダーズ●アクレイムジャパン



―タクティカル＝戦略性の高い3つのポイント!!―

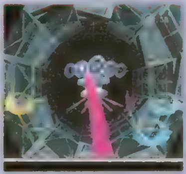
1 タクティカルマップで敵艦隊の位置と進攻する戦力を確認

3Dタクティカルマップでは高度な戦略と、冷静にタイミングを計ることが要求されるぞ。敵艦隊はタクティカルマップ上をリアルタイムで進行してくるので、すばやく決断する必要があるのだ。

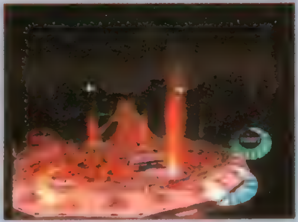
2 宇宙空間～スペースコロニー～惑星突入という流れがある

惑星を占拠している敵の防衛網は宇宙、スターベース、地上の3つで構成されている。ロストホープをうまく操縦して、これらの防衛網を突破すれば敵の戦力が低下するのだ。

▼宇宙は敵の攻撃もややゆるやか。



▲▶しかし、ベースと地上は一転して激戦に!!



3 自機ロストホープが搭載する武器は、レベルアップする!!

コスモファイター「ロストホープ」はバルカンとレーザーの2つで武装されている。集団で襲ってくる敵にはバルカンを使って、惑星などに突入したときは地上物を確実に破壊できるロックオンレーザーで戦うのが基本だ。

©1997 ACCLAIM JAPAN, LTD/OFFICE CREATE　®ACCLAIM JAPAN, LTD

電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.50

今回のソフト売上集計期間 '97年 5月19日～6月1日

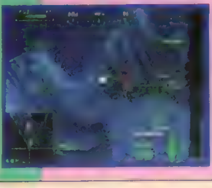
CHECK POINT

意外とおとなしかった4月に比べて、5月後半は期待作が一気に発売されたようで、売り上げランキングの上位4位までを新タイトルが占めた。

売り上げTOP20

PSマーケットのカギを握るTVコマーシャルに対するアンチテーゼなのか!? 「エースコンバット2」が圧勝の第1位を獲得したが、「マリーのアトリエ」の大健闘は賞賛に値するのではないだろうか？

1 前回 ― エースコンバット2



●ナムコ／5月30日
STG／252613

アナログコントローラの振動機能に対応している数少ないソフト。ムービーとTVコマーシャルは、とにかく絶品だった。

2 前回 ― がんばれ森川君2号

●SCEI／5月23日
SLG／145121

どんなPiTに育つのか、プレイヤーによってまったく異なる展開が魅力。初回限定のパッケージデザインも購買意欲をそそった。

3 前回 ― マリーのアトリエ

●ガスト／5月23日
RPG／88614

とにもかくにも大健闘でしょう！ ノーマークだった人は急いでゲットしよう。再販されても売り切れ御免の可能性が高い。

4 前回 ― RANABOUT

●やのまんゲームズ／5月23日
ACT／60493

破天荒、奇想天外、驚天動地……といった言葉がよく似合うレーシングACT。キミは隠しカーをいくつ発見することができるか？

5 前回 3 甲子園V

●魔法／5月16日
SLG／43681

「渋い！」の一言に尽きる高校野球SLG。硬式野球部のある高校なら、全国どこの高校でもたいてい登場するデータの細かさも魅力。

6 前回 2 I.Q ～インテリジェントキューブ～

●SCEI／1月31日／PZG／31184

一度はじめてしまうと、なかなか止まらない中毒性の高いアクションPZG。アクション自体は簡単だが。

7 前回 5 ファイナルファンタジーVII

●スクウェア／1月31日／RPG／24849

今なおコンスタントに売れ続けている超々有名RPG。これを止められるのはやはり「Fタク」だけか？

8 前回 1 Parlor! PRO

●日本テレネット／4月25日／ETC／24222

SFCでは非常に高い支持を得ている人気パチンコシリーズのPS第1弾。台の再現性はピカイチ。

9 前回 6 TOBAL2

●スクウェア／4月25日／対戦ACT／19034

コンビニ専用ソフトとしては最上位にランクインし続けている。対戦格闘には珍しく、1人でも楽しい。

10 前回 9 DX人生ゲーム

●タカラ／3月20日（BEST）／TBL／18956

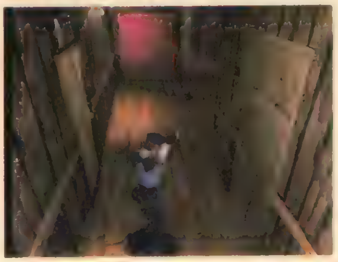
ボードゲームの超定番タイトル。ベスト発売から半年たった今も、コンスタントに売れ続けている。

順位	前回	タイトル	データ
11	8	パラッパラッパー	●SCEI／96年12月6日／ETC／17806
12	4	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	●ヒューマン／3月28日／SLG／16767
13	7	首都高バトルR	●元気／4月25日／RCG／14255
14	12	信長の野望 覇王伝	●光栄／3月28日／SLG／12264
15	―	PAL ―神犬伝説―	●東北新社／4月25日／RPG／11492
16	10	イワトビペンギンROCKY×HOPPER	●インプローレ／4月25日／ACT／10012
17	―	エースコンバット	●ナムコ／96年8月9日（BEST）／STG／9859
18	18	パワーステークス	●アクエス／4月11日／ETC／9474
19	―	パズルボブル2	●タイトー／3月20日（BEST）／PZG／9383
20	―	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／AVG／8577

期待作の発売で、ハデなランキングに！

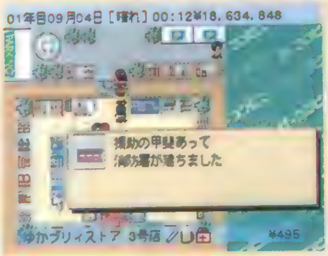
前回がいささか地味な印象を受ける売り上げランキングだったので、今回のタイトルは眺めているだけでまぶしく見えるほどだ。TVコマーシャルで話題を呼んだ『エースコンバット2』『がんばれ森川君2号』が第1位、第2位に輝いたのは順当だとして、とにかく手放しで賞賛したいのが『マリーのアトリエ』の第3位入賞だ。本誌では発売日前後から連載で攻略を続けてきたのだが、役立てていただけているだろうか。ノーマークで買いそびれたという人は、バックナンバーを手元に置いておいた方がいいかもしれない。この『マリーのアトリエ』の成功には、通常の流通ルートとコンビニ流通の両方でよく売れているというポイントがある。もちろん他にも両方でよく売れたタイトルはあるのだが、『マリー』クラスの知名度では非常に珍しいことだ。発売当日のソフトショップはどこも売り切れだったようなので、昼間買いそびれたユーザーが、あわててコンビニで購入したのかもしれない。そんな微笑ましいユーザーの姿（？）が見えるような1本なのだ。

■バイオハザード



◀今回、第20位に復活してきた、PSの超定番タイトル。9月には『ディレクターズカット』が発売され、また人気が再燃するかもしれない。

■ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～



▶これも渋く根強く売れている、コンビニを舞台とした経営SLG。同時期に発売された『アジト』ともども、ファンの多いタイトルだ。

※データは編集部が独自に調査したものです。赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のものです。

前評判TOP20

1	前回 2	ときめきメモリアルドラマシリーズ~ Vol.1 虹色の青年	●コナミ／7月10日／AVG／11341
2	前回 3	サガ フロンティア	●スクウェア／7月11日予定／RPG／11127
3	前回 6	悠久幻想曲	●メディアワークス／8月28日／SLG／7918
4	前回 11	テイルズ オブ デスティニー	●ナムコ／97年予定／RPG／5564
5	前回 10	ダービースタリオン	●アスキー／7月11日予定／SLG／5350
6	前回 －	フロントミッション セカンド	●スクウェア／夏予定／S・RPG／5052
7	前回 －	パラサイト・イヴ	●スクウェア／97年予定／RPG／4975
8	前回 7	ときめきメモリアル2	●コナミ／未定／SLG／4280
9	前回 －	トゥルー・ラブストーリー2(仮)	●アスキー／98年夏予定／SLG／4053
10	前回 8	ドラゴンクエストVII	●エニックス／未定／RPG／3852
11	前回 14	同級生2	●バンプレスト／8月7日／AVG／3321
12	前回 12	幻想水滸伝II	●コナミ／未定／RPG／2782
13	前回 13	ウィザーズハーモニー2	●アークシステムワークス／来春予定／SLG／2346
14	前回 5	バイオハザード2	●カプコン／12月予定／AVG／2140
15	前回 －	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	●SCEI／7月10日／ACT／2070
16	前回 －	ブレス オブ ファイアIII	●カプコン／夏予定／RPG／1926
17	前回 －	ストリートファイター EX plus α	●カプコン／アリカ／7月18日／対戦ACT／1812
18	前回 －	フロントミッション ALTERNATIVE	●スクウェア／秋予定／S・RPG／1756
19	前回 9	ときめきメモリアルドラマシリーズ~ Vol.2 彩のラブソング	●コナミ／未定／AVG／1712
20	前回 －	子育てクイズ マイエンジェル	●ナムコ／夏予定／ETC／1498

読者人気TOP20

1	前回 1	ファイナルファンタジーVII	●スクウェア／1月31日／RPG／23111
2	前回 2	ときめきメモリアル~forever with you~	●コナミ／95年10月13日／SLG／10271
3	前回 －	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	●ガスト／5月23日／RPG／7062
4	前回 6	女神異聞録ペルソナ	●アトラス／96年9月20日／RPG／6848
5	前回 4	エターナルメロディ	●メディアワークス／96年11月22日／SLG／6634
6	前回 9	バイオハザード	●カプコン／96年3月22日／AVG／5992
7	前回 3	トゥルー・ラブストーリー	●アスキー／96年12月13日／SLG／3638
8	前回 11	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	●SCEI／1月24日／SLG／3424
9	前回 14	ワイルドアームズ	●SCEI／96年12月20日／RPG／3210
10	前回 －	エースコンバット2	●ナムコ／5月30日／STG／2996
11	前回 5	新スーパーロボット大戦	●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2140
12	前回 8	アークザラッドII	●SCEI／96年11月1日／RPG／2034
13	前回 16	TOBAL2	●スクウェア／4月25日／対戦ACT／1982
14	前回 15	ソウルエッジ	●ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／1926
15	前回 －	ポポロクロイス物語	●SCEI／96年7月12日／RPG／1856
16	前回 10	幻想水滸伝	●コナミ／95年12月15日／RPG／1712
17	前回 7	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	●コナミ／3月21日／A・RPG／1498
18	前回 13	第4次スーパーロボット大戦S	●バンプレスト／96年1月31日／S・RPG／1352
19	前回 18	パラッパラッパー	●SCEI／96年12月6日／ETC／1116
20	前回 －	ウィザーズハーモニー	●アークシステムワークス／96年7月12日／SLG／997

移植希望TOP20

1	前回 1	サクラ大戦	●S・RPG／SS／13053
2	前回 2	スレイヤーズ	●RPG／SFC, SS／8773
3	前回 4	スーパーロボット大戦F	S・RPG／SS／7490
4	前回 5	聖剣伝説シリーズ	A・RPG／SFC／6206
5	前回 3	下級生	●SLG／Win95／5778
6	前回 －	ヴァンパイアセイヴァー	●対戦ACT／AC／4708
7	前回 6	新世紀エヴァンゲリオン	●ETC／SS／3636
8	前回 16	ワンダープロジェクトJシリーズ	●SLG／SFC, N64／3210
9	前回 10	機動戦艦ナデシコ	●SLG／SS／2996
10	前回 8	ストリートファイターIII	●対戦ACT／AC／2782
11	前回 9	ファイアーエムブレムシリーズ	●S・RPG／SFC／2568
12	前回 －	電影少女	●SLG／Win95／2424
13	前回 －	センチメンタルグラフティ	●SLG／SS／2354
14	前回 15	マーヴェル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター	●対戦ACT／AC／1926
15	前回 11	サイバーボッツ	●対戦ACT／AC, SS／1712
16	前回 12	電脳戦機バーチャロン	●ACT／AC, SS／1498
17	前回 17	天外魔境シリーズ	●RPG／PCE／1372
18	前回 －	イースシリーズ	●A・RPG／PC, PCE, FC, SFC／1105
19	前回 －	真・女神転生シリーズ	●RPG／SFC／985
20	前回 7	魔装機神	●S・RPG／SFC／739

ランキング・チェック

本来はランキングの分析をしていく「ランキングチェック」なのだが、今回は新装第1回ということで、このランキングステーションそのものの説明をしておきたい。

まず、読者のみなさんが一番気になるであろう各ランキングのポイントなのだが、これは今回から新たな算出方法を採用している。編集部独自のルートで収集する売り上げデータや読者アンケートなどの集計結果を、ある一定の方法で解釈しているのだ。今回新装するに当たって、その方法を一新した。よって、前号49号のポイントと今回のポイントには、なんの相対関係もない。比較してもあまり意味がないので、注意してほしい（例えば、『パワーステークス』は前号で40167ポイントを獲得しているのに、今回は9474ポイントだ。だからといってその売り上げが4分の1以下に落ち込んだというわけではない）。売り上げだけでなく、前評判、読者人気、移植希望も同様だ。また、今回から移植希望にも、各タイトル「ジャンル／主なハード／ポイント」を明記している。ただし、これが難しいところで、例えば「イース」シリーズなどは一体何をもって主なハードとするのか、疑問を覚えはじめたら止まらない（笑）。人によって意見も異なるだろう。最近のものでは『新世紀エヴァンゲリオン』も悩むところだ。最も親しまれているのはSS版のAVGだろうが、Win95版もあれば、様々なデータ集も発売されている。そのへんは現時点の常識に照らして記入しているので、そのように見てほしい。さらにもう1つ、今回から「PS移植化計画」も、このコーナーに加わることになった。コーナーが開始された当初の目的は果たした（あのころはPSのタイトル自体が少なくて、移植をお願いしたいタイトルが多かった）かもしれないが、まだまだ「すべてのゲームが」集まったわけではない。今後も毎回なんらかのかたちで続けていこうと思うので、どうぞよろしく。

PS移植化計画 VER.X

コーナー変更後もよろしく

とりあえず今回は新装ランキングステーションの説明に終始してしまったが、次号以降、従来通りの内容で移植化計画も続けていきたい。もちろん、カラーイラストや熱いハガキも従来通り募集中なので、どんどんハガキを出してほしい。みなさんのハガキだけが、担当者の心の糧なのですから。いや、本当に。

電撃 NEWS STATION Vol.50

イベント 出展メーカー全103社決定!!

東京ゲームショウ'97秋

東京ゲームショウ'97秋 出展社一覧

アークシステムワークス
アートディンク
アイマックス
アクセラ
アクティビジョン・ジャパン
アスキー
アスミック
アトラス
アルトロン
アローマ
市川ソフト開発
イマジニア
インクリメントP
ヴァージンインタラクティブ
ウエップシステム
エクシング
SNK
エニックス
NECインターチャネル
エポック社
エム・ティー・オー
EAV
エンターテイメントソフトウェアパブリッシング
カプコン
カルチャーブレーン
ギャップス
キングレコード
クレフ
ケイアンドユウ
ゲームバンク
光栄
講談社
コトブキシステム
コナミ
コンパイル
サクセス
Sammy
サンソフト
J・ウイング
ジーク
ジャレコ
ショウエイシステム
小学館プロダクション
ジョルダン（マチルダ）
新声社
スクウェア
セガ・エンタープライゼス
セタ
ソフトオフィス
ソフトバンク（出版事業部）
SCEI
SME
タイトー
タカラ
チュンソフト
T&Eソフト
データイースト
テイチク
テクモ
デジタルエンタテインメントアカデミー
デジタル・トウキョー
電波新聞社
東京書籍
東京テクニカルカレッジ
徳間書店／インターメディア・カンパニー
トミー
ナムコ
日本クリエイト
日本シスコン
日本システム
日本システムサプライ
日本電算機
日本電子専門学校
日本フレックス
ネクサスインターラクト
ハーティロビン
パイオニアLDC
バップ
ハドソン
バンダイ
バンダイビジュアル
バンプレスト
BMGジャパン
ビクター・ソフト
ビスコ
ビデオシステム
ヒューマン
ヒューマン・アカデミー
文化放送
マイクロキャビン
マイクロネット
毎日コミュニケーションズ
増田屋コーポレーション
メディアエンターテイメント
メディアクエスト
メディアクリエイト
メディアワークス
ユービーアイソフト
ライトスタッフ
リバーヒルソフト
レイ
レイ・アップ
ローカス

計103社／（株）省略［50音順］

103社の顔ぶれからすると、来場者数12万人を記録した「春」に続き「秋」も大盛況確実なのだ!!

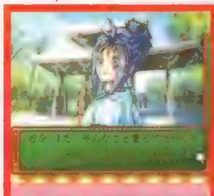
9月6日（土）、7日（日）に行われる「東京ゲームショウ'97秋」の開催概要が発表されたぞ。出展メーカーは全103社。左の一覧を見ればわかるように、ほとんどのPSメーカーが出展してくるといってもいい。これらのメーカーが、それぞれに自信の新作を展示するのだから、4月に開催された「'97春」同様、話題の多いイベントになることはまず間違いなさそうだ。また、今回発表された開催概要には、前回からのいくつかの〝嬉しい〟変更点も見られるぞ。まず、開催場所は最終的に千葉・幕張メッセに決定した。会場は、なんと5ホール分を使用し、ブース間の通路も大幅に広くなるとのこと。前回以上に、混雑を緩和する改善がはかられているのだ。開催時間はというと、両日ともに10:00～19:00まで（6日の10:00～14:00は高校生以下入場不可）で、前回よりも2時間長い。盛りだくさんのショウを、めいっぱい楽しむことができそうだぞ。

▲大いに盛り上がった前回「'97春」の模様。100を超える出展社が、それぞれ趣向を凝らしたブースで、来場したファンを楽しませてくれた。「'97秋」は？

◀クリエイター志望のファンに大好評だった「クリエイターズカンファレンス」も開催が決定した。今回はどんなゲストの話が聴けるのか？

出展が予想される話題作をチェック!!

発売前の新作をプレイすることができるのが、ゲームショウ最大の魅力。今回も、注目の作品や未発表タイトルなど、話題の多い出展ラインナップになりそうだが、とくに出展の期待が高いのが右の3本。現時点での出展の可能性を予測してみたのでチェックしてほしい。このほか、出展が確実視される注目作は、ナムコの『テイルズ オブ デスティニー』、コナミの『ときめき～彩のラブソング』など。エニックスの『ドラゴンクエストVII』は……まだムリかな？



ときめきメモリアル2（仮）

▲「何らかの形で出展される」という情報をキャッチ。すでに具体的な作業に入っているとのことだが、画面が見られるかどうかは微妙だ。（※1）［コナミ作品］

鉄拳3

▲「'97春」でPS移植を発表。その時点ですでに開発に着手していたことを考えると、9月にはある程度の形まで仕上がっているはず。（※2）［ナムコ作品］

バイオハザード2

▲前回、ビデオ展示されたものから、さらにシステム、グラフィック等が改良されたとのこと。かなりの完成度で出展される可能性が高い。［カプコン作品］

※1．写真は前作「ときめきメモリアル～forever with you～」のものです。
※2．写真はアーケード版「鉄拳3」です。

攻略本 100万部突破の攻略本

『ファイナルファンタジーVII』解体真書

やはりベストセラーとなった『ＦＦVII』の攻略本この勢いは、おそらく今後も続いていくだろう

１月の発売以来、今なお様々な衝撃をＰＳシーンに与え続けている『ＦＦVII』に、もう１つの勲章が加わった。それがこの『ファイナルファンタジーVII　解体真書　ザ・コンプリート』の百万部突破だ。これまでも『ＦＦ』シリーズの攻略本はベストセラーであり続けたが、今回は非常に早い段階での百万部到達となった。また、同書を編集したスタジオベントスタッフは、山下章氏を中心とする、攻略本の世界では草分けともいえる集団で、これで彼らの経歴にも、また１つ新たな勲章が加わったといえるだろう。今後も、大作ソフトの攻略本はベストセラーとなるに違いない。同書の百万部到達は、いわゆる32ビット機にマシンが代替わりしてもそれは変わらないという事実を、強く印象づける出来事となった。

◀『ファイナルファンタジーVII 解体真書 ザ・コンプリート』は株式会社アスペクトより発売中。

授賞式 計13作品を表彰!!

PlayStation AWARD'97

優秀なPSソフトを表彰する授賞式が行われた。ホントにおめでとうございます!!

▲▶受賞のインタビューを受けるスクウェア（上）とカプコンの開発陣。苦労も吹っ飛んだ!?

去る６月11日、東京・新高輪ホテルにて、優秀なＰＳソフトを表彰する授賞式「PlayStation AWARD'97」が行われた。今年で３回目となるこの式典、今回も累計出荷本数が50万本を超えた13作品が新たに表彰されたぞ。すで300万本を突破し、400万本にも届きそうな勢いの『ファイナルファンタジーVII』や、100万本を突破した『バイオハザード』をはじめ、当然ながらどれも大ヒットタイトルばかり。また、受賞式はインターネットでライブ中継されていて、世界中の人々が式典を「体験」できたのだ。これだけの規模とイベント性をもった式典なら、次回はテレビ中継されるかもね。

▲「GOLD PRIZE」の受賞を喜びあうパラッパとクラッシュ。写真撮影などで引っ張りダコの人気だった。

全受賞作品

トリプル プラチナ プライズ
（累計出荷本数300万本以上）

ファイナルファンタジーVII
―スクウェア―
▲発売からわずか3日間で200万本突破という驚異的な売り上げを記録。現在も出荷数は伸び続けている。

プラチナ プライズ
（累計出荷本数100万本以上）

バイオハザード
―カプコン―

ゴールド プライズ
（累計出荷本数50万本以上）

- ■ときめきメモリアル ～forever with you～（コナミ）
- ■TOBAL No.1（スクウェア）
- ■ストリートファイターZERO2（カプコン）
- ■アークザラッドII（SCEI）
- ■ぷよぷよ通 決定盤（コンパイル）
- ■レイジレイサー（ナムコ）
- ■パラッパラッパー（SCEI）
- ■クラッシュ・バンディクー（SCEI）
- ■ソウルエッジ（ナムコ）
- ■新スーパーロボット大戦（バンプレスト）
- ■I.Q～インテリジェントキューブ（SCEI）

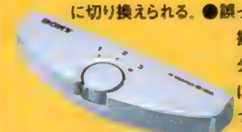
SONY

をつなぐ。

ゲーム機2台を、カンタン切り換え。
●2台のゲーム機をスイッチひとつですぐに切り換えられる。●誤って押しても切り換わらない、ロータリースイッチ。●ほかのAV機器でも使用可能。

AVセレクター（2台用）
SB-V20G 標準価格2,000円（税別）

ゲーム機3台を、カンタン切り換え。
●3台までのゲーム機をスイッチひとつですぐに切り換えられる。●誤って押しても切り換わらない、ロータリースイッチ。●ほかのAV機器でも使用可能。



AVセレクター（3台用）
SB-V30G 標準価格2,500円（税別）

AVセレクター

●カタログ送呈＝はがきに住所・氏名・年令・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒141 東京都品川区北品川6-5-8 ソニーカタログ係へ。
ゲーム機をバリューアップ。
value up

イベント 新作ゲーム体験発表会!!
モンスターファーム

テクモが放つ『モンスターファーム』発表会が開催された!!

6月10日、銀座ソニービル（SOMIDOホール）にて『モンスターファーム』のプレス発表会が催された。テクモから7月24日発売予定の『モンスターファーム』は、音楽CDを含めた様々な市販されているCDのデータを読みとって、モンスターを生み出すことができるというユニークなゲーム。発表会でも、安室奈美恵、チューブ、久保田利伸などのアルバムCDからモンスターを生み出していたぞ。その他、CMキャラクターの建みさとサンを交えたスペシャルプレゼント抽選会や、CMソングを担当する“爆風スランプ”のサンプラザ中野の生中継っぽいビデオ挨拶などもあり、大いに盛り上がったのだ。この夏注目のソフトになりそうな予感!!

◀自分の持っているCDから、最強のモンスターが生まれるかもしれないぞ!!

攻略本 公式ガイド発売!!
ときめきメモリアル対戦とっかえだま

これさえ読めば、エンディング確実

コナミから6月19日に発売されたPSソフト『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』。その公式ガイドブックが、NTT出版から発売された。新たに収録されたセリフや画像を盛り込んで、隅々までこのゲームの魅力を紹介!! これさえ読めばエンディングまで楽勝マチガイなし!!

▲「コナミ公式ガイドシリーズ ときめきメモリアル対戦とっかえだま」発売日：6月26日（発売中）／価格：¥1,000（税別）／発売元：NTT出版

プレゼント 入場券プレゼント!!
フロントミッションオルタナティヴ

発売前の『オルタナティヴ』を人気のクラブでプレイしよう!!

7月30日（水）午後6時から、西麻布“YELLOW”にて『フロントミッションオルタナティヴ』ファイナルパーティーが催されるぞ。このパーティーに2名様1組で20組をご招待!!

▲夏発売予定、期待のリアルタイムS・RPGだ!!

応募方法

RYO ARAIさん作曲のゲームミュージックが流れるなかで、発売前の「オルタナティヴ」が思う存分プレイできる!! 会場がクラブなので、18歳未満の方は当選資格がありません。ご応募はハガキに住所、氏名、年齢、職業（学年）を明記して、〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F 電撃プレイステーション編集部「オルタナティヴ係」まで送ってください。しめ切りは7月10日消印有効。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

イベント 声優オーディション
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

草薙京の恋人「ユキ」の声優オーディション最終審査で小島朋子さんにグランプリ決定!!

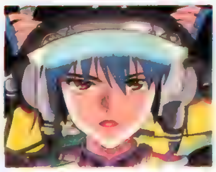
去る6月15日、東京・新橋のヤクルトホールにてSNK主催の声優オーディションが行われたぞ。オーディションの内容は、今夏から稼働予定のアーケードゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』の新キャラクタ「ユキ」役の最終審査。書類選考を通過した16名で行われたのだ。あいだにイベントをはさんでの注目の結果発表で、見事グランプリに輝いたのは、ラーメンの食べ歩きが趣味という小島朋子さん（写真中央）!! すでにアニメなどでも活躍中だぞ。

▲準グランプリは伊藤麻衣さん（右）と綾瀬なつきさん（左）が受賞。

ブック 設定資料集発売!!
攻殻機動隊 OFFICIAL ART BOOK

『攻殻』ファン待望のゲーム！その設定資料集が発売される!!

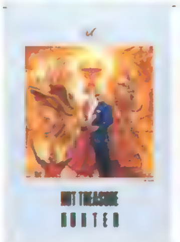
コミック、映画などで爆発的な人気を博している「攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～」。7月17日にはファン待望のPSソフトが発売されることは、もう知ってるよね。その発売に先だって『攻殻』の設定資料集「攻殻機動隊OFFICIAL ART BOOK」が7月4日に発売されるぞ。PS史上最高のクオリティーと噂されるオープニング映像や、設定資料を徹底紹介!! スタッフインタビューや、制作秘話も語られる座談会の模様なども収録されているのだ。


◎「攻殻機動隊」の人気の高さを証明するように、ぞくぞくと“攻殻本”が発売される予定だ。2巻構成の完全攻略本「攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL 上巻ベーシックファイル」「同 下巻 マスターファイル」も講談社から近日発売される予定だぞ。（「攻殻機動隊 OFFICIAL ART BOOK」発売日：7月4日/価格：¥2,000（税込）/発売元:講談社）

キャンペーン 夏休みキャンペーン
NOT TREASURE HUNTER

アクティアートから、夏休みのビッグチャンス!!

「NOT TREASURE HUNTER」の全エンディング終了認定キャンペーンに間に合わなかったキミに朗報！「夏休みキャンペーン」と題して、テレカ（1,000名）、タペストリー（100名）が当たるのだ。このゲームのマニュアル20ページに付いている応募券を官製ハガキに貼って右の応募先に送ろう。8月31日消印有効 。必要な記入事項は住所、氏名、電話番号、職業、年齢、性別だ!!



◎応募先は〒538 大阪市鶴見区鶴見1-5-35波多野ビル6F 株式会社アクティアート キャンペーン係まで

電撃NEWSフラッシュ!

「アーク」新作ゲーム予約キャンペーン実施

7月31日に発売予定のPSソフト「アークザラッド・モンスターゲーム WITH カジノゲーム」の予約キャンペーンが、7月1日から7月25日の期間に実施されるぞ。このキャンペーンに参加しているプレイステーション取扱店でこのソフトを予約しておくと、購入時に「アークザラッド・オリジナルカードゲーム」がもらえるのだ。でも、先着50,000名様で終了してしまうので予約はお早めに!! すべてのプレイステーション取扱店で実施されているわけではないことにも注意しよう!!

「激突！四駆バトル」キャンペーン実施!!

“ジープ・ラングラー”が当たるビッグなチャンス!! ココナッツジャパンエンターテイメントから7月24日発売予定のPSソフト「激突！四駆バトル」のキャンペーン、チャンス1の賞品がこれ。「○○！四駆バトル」の「○○」に入る文字を、官製ハガキに住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号と一緒に明記して、〒150 東京都渋谷区神宮前5-46-4「ジープWチャンスキャンペーン」係まで送るだけ!! チャンス2はソフトに同封されている応募ハガキに必要事項を明記して送ろう。Aコース「タミヤ1/10「ジープ・ラングラー」電動RCカー&プロポセット10名」と、Bコース「タミヤ1/24「ジープ・ラングラー」プラモデル100名」が用意されているぞ！しめ切りは、どちらも10月31日消印有効。

RAY・RAYキャンペーン実施延長!!

タイトーから発売中のPSソフト「レイストーム」に入っている応募ハガキに「レイ・トレーサー」に付いている応募券を貼って送ると、もれなく特製CD-ROMもらえるキャンペーンが延長されたぞ!! 賞品のCD-ROMは設定資料、CGモデル満載の超プレミアムものだ!!

※「電撃NEWS STATION」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中!! ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーへの質問、ゲーム界に言いたいことなど、なんでもいいからたくさん書いて、221ページの“おたよりのあて先”の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選で30名にPS関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!! グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

自由な創造の学校だから公認資格がすんなり取れる

平成10年度

良くて、安くて、力いっぱいのアート教育

学生募集中

95.8%

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校

認定CG教育校（CG-ARTS協会認定）

代々木アニメーション学院

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

98.62%は本学院全校全科の平成9年卒業生の平均就職・デビュー率です。

URL http://www.jki.co.jp/YAG/

E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる公認資格を自然に取れるカリキュラム!

ハイテクマシンがずらり揃ってますね!

専用寮格安居住!

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

見学随時（TELにて予約を）

特待生12万円・特育生3613万円支給!

24時間、無料で医療健康相談!

キャリスマップ CARISMAP

代々木アニメーション学院提供・協力
TVアニメ「スレイヤーズTRY」
©神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX

大阪校にアニメ&ゲームの学科増設!（平成10年4月）

●アニメ制作科(2年) ●BGデザイナー(背景美術)科(2年) ●ゲーム・デザイナー科(2年)

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
7/6(日)	7/6(日)	7/27(日)	7/13(日)	7/21(振)	7/20(祝)	7/21(振)	7/20(祝)	7/27(日)	8/2(土)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
8/3(日)	9/15(祝)	10/12(日)	8/26(火)	8/25(月)	8/2(土)	8/3(日)	12/23(祝)	7/21(振)	8/19(火)	10/19(日)
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20(水)	8/26(火)	8/25(月)	7/27(日)	7/20(祝)	9/21(日)	9/15(祝)	8/31(日)	6/29(日)	10/19(日)	8/25(月)
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23(土)	8/4(月)	8/1(金)	8/22(金)	8/17(日)	7/13(日)	8/20(水)	8/29(金)	8/22(金)	8/25(月)	

●コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）

ハガキでお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-6
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）

FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエーター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ制作科（2年）■BGデザイナー（背景美術）科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック・アーティスト科（2年）

世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開科

■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）■ビデオ・ドキュメンタリー科（2年）■ビデオ・リポーター科（2年）■ビデオ・ミュージック科（2年）■ビデオ・アドベンチャー科（2年）

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

大阪（8月） 名古屋（9月） 東京（11月）開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-6 代々木アニメーション学院
☎(03) 3470-1105 原宿声優スタジオ

PlayStation
学園忍者育成シミュレーション
あやかし忍伝
あやかしにんでんくのいちばん
くの一番
…忍務もいろいろあるけれど(笑)
「あたしの手柄〜!」
「姫さまの手柄ですぅ!」
「わたくしが働いたからに決まってるでしょう!」
「あらあら」
出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄
オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂
エンディング主題歌
「これからずっと…」
歌 丹下桜
あやかし忍伝くの一番、
プレイステーションにて八月、忍務開始!
Windows95版も
9800円(税別)で
絶賛発売中!!
『長沢美樹のあやかしラジオくの一番』
JOQR文化放送(1134KHz)にて
毎週水曜21:30〜22:00、ON AIR中!
ドラマCD「あやかし忍伝くの一番外伝(仮)」発売決定!!
8月27日発売予定
発売元:東芝EMI　商品番号:TYCY-5565
SE
SHOEISHA
株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F　TEL. 03-5411-5071　FAX. 03-5411-5072
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Shoeisha Co., Ltd. / Sugeeya / ZERO SYSTEM

次号予告
Next Issue

『Fタク』徹底攻略&『サガF』攻略付録！この夏期待の超大作RPGも、電撃におまかせなのだ!!

とにかくこの夏は大忙し！『Fタク』から『サガF』まで、なんと3週間しかないんだから。次号は、そんな大忙しのPSユーザーに贈る攻略スペシャル号。誰よりも早く深く楽しみたいキミのための1冊なのだ。

●Coming Soon!

ファイナルファンタジータクティクス/攻殻機動隊/悠久幻想曲/同級生2/ガンバレット/虹色の青春/サガ フロンティア(攻略付録)/メモリーカードシールEX

電撃PlayStation Vol.51は 7月11日(金)発売

表紙イラスト●ファイナルファンタジータクティクス
©1997 スクウェア
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

what's? D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

今はまだ明かせない、電撃厳選の「遊べる」体験版とイカしたオリジナル企画の数々！ めまいがしそうなほどステキなCD-ROM付録付き増刊号第3弾は、夏休みの必須アイテムです!!

電撃PlayStation D 次号D3は、8月22日(金)発売

電撃PlayStation Vol.50

1997年7月11日発行 第3巻 第14号 通巻46号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦
[デスク] 佐藤晴美、藤原保、倉西誠一
[編集] 羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史
[進行] 古田土友紀
[ライター] 本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(IS)、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー] 斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、スペースマオ、三上良枝、牟田将次郎、クリエーターズ・ユニオン
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃PlayStation編集部 ○○○○係
[ホームページアドレス]
URL: http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話・03-3401-2382)に御連絡ください。
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

●ライター緊急募集！

電撃PSでは、ゲームの紹介・攻略記事の書けるライターを緊急募集します。履歴書と好きなゲームについての文章（800字程度）を「ライター募集」係（住所は上記）まで、お送りください。緊急募集でした！

広告索引
AD INDEX

アスキー …… 6・7・224・225
アートディンク …… 164・165
アトラス …… 196
アローマ …… 195
オンデマンド …… 115
ガスト …… 112・113
ギャップス …… 192
ザウルス …… 130
シーディープロス …… 193
翔泳社 …… 220
シンコー・ミュージック …… 194
スクウェア …… 88・89
ズーム …… 4・5
ソニー …… 217
ソニー・コンピュータエンタテインメント …… 表2・3・32・33・34
ソニー・ミュージックエンタテインメント …… 110・111
タカラ …… 8
デジキューブ …… 116・117
東京ゲームデザイナー学院 …… 140
日本コンピュータシステム …… 90
バンダイ …… 86・87
バンダイ ビジュアル …… 114
フィルインカフェ …… 198
ブロッコリー …… 141
フロム・ソフトウェア …… 166・表4
メディアワークス …… 118・119・163・197
代々木アニメーション学院 …… 219
ライト スタッフ …… 226・表3

広告のご用命・お問い合わせは
メディアワークス広告部まで。
TEL.03-5281-5205

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●6月発売のソフト

1	27日	[illegible]	[illegible]	¥[illegible]800(BEST)/ETC	
2	27日	女神異聞録ペルソナ	アトラス	¥2800(BEST)/RPG	
3	27日	COOL BOARDERS	ウエップシステム	¥[illegible]00(BEST)/SPG	
4	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800/RPG	122
5	27日	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	¥5800/ETC	120
6	27日	週刊プロレス監修 プロレス戦国伝	ケイエスエス	¥5800/SPG	123
7	27日	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800/RCG	123
8	27日	ZERO DIVIDE 2 ザ シークレット ウィッシュ	ズーム	¥5800/対戦ACT	121+184
9	27日	[illegible]	SCEI	¥[illegible](BEST)/RPG	
10	27日	Total NBA'97	SCEI	¥4800/SPG	
11	27日	[illegible]	[illegible]	¥[illegible](BEST)/SLG	
12	27日	[illegible]	[illegible]	[illegible]価格 BEST/RCG	
13	27日	タイムクライシス+ガンコン	ナムコ	¥7800/STG	180
14	27日	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定/SLG	121+188
15	27日	ネクストキング 恋の千年王国限定版	バンダイ	¥7800予定/SLG	
16	27日	[illegible]	バンダイ	¥2800(BEST)/対戦ACT	
17	27日	テトリスーX	BPS	¥2800/PZG	
18	27日	フォーメーションサッカー'97 ~The road to France~	ヒューマン	¥5800予定/SPG	
19	27日	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980/PZG	123
20	27日	[illegible]	[illegible]	[illegible]/AVG	

●7月発売のソフト

21	3日	オーバードライビンⅡ	EAV	¥5800/RCG	
22	3日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	¥5800/STG	
23	3日	西暦1999 ~ファラオの復活~	BMGジャパン	¥5800/ACT	
24	3日	BODY HAZARD	ヒューマン	¥5800予定/ACT	
25	3日	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	¥5800/ACT	
26	4日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	¥5800/対戦ACT	
27	10日	火竜娘(かりゅうじょう)ー高悠環ー柳判官ー	ガスト	¥6800予定/AVG	
28	10日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春	コナミ	¥5800/AVG	72
29	10日	クエスト フォー フェイム	SCEI	¥6800/ETC	
30	10日	アーマードコア	フロム・ソフトウェア	¥5800/ACT	
31	11日	サガ フロンティア	スクウェア	¥6800/RPG	92
32	17日	ダービースタリオン	アスキー	¥6800/SLG	74
33	17日	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定/対戦ACT	
34	17日	みんなのGOLF	SCEI	¥4800/SPG	
35	17日	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCEI	¥5800/STG	35
36	17日	RALLY CROSS	SCEI	¥5800/RCG	
37	17日	マスター・オブ・モンスターズ~暁の賢者達~	東芝EMI	¥5800/S・RPG	
38	17日	クロックタワー The First Fear	ヒューマン	¥3800予定/AVG	
39	17日	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ	¥5800/TBL	
40	18日	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800/対戦ACT	
41	18日	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	¥5800/A・RPG	
42	18日	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800/RCG	
43	18日	ストリートファイターEX plus α	カプコン/アリカ	未定/対戦ACT	
44	18日	西陣パチンコ天国vol. 2	ケイエスエス	¥5800/ETC	
45	18日	ボンビンアイランド	ケムコ	¥4800/ACT	
46	24日	Carnage Heart EZ	アートディンク	¥5700/SLG	
47	24日	倉庫番ベーシック	伊藤忠商事	¥3800/PZG	
48	24日	激突!四駆バトル	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/RCG	
49	24日	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5800予定/SPG	206
50	24日	OUT LIVE Be Eliminate Yesterday	サンソフト	¥5800/RPG	
51	24日	チージィー	ジャレコ	¥5800/ACT	
52	24日	モンスターファーム	テクモ	¥5800予定/SLG	
53	24日	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	バンダイ	¥6800/SLG	
54	24日	神聖伝メガシード 復活編	バンプレスト	¥5800/S・RPG	211
55	24日	パンツァーバンディット	バンプレスト	¥5800/ACT	
56	25日	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ~アルプス編~	NETYOU(ネッチュウ)	¥6800/SLG	
57	25日	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800/ACT	
58	25日	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800/ACT	
59	25日	マイホームドリーム	ビクターソフト	¥5800/SLG	
60	31日	アークザラッド・モンスターゲーム withカジノゲーム	SCEI	¥4800/ETC	210
61	31日	スペースインベーダー	タイトー	¥2800/STG	
62	31日	パチスロ完全攻略 ~ユニバーサル公式ガイドVOL.2~	日本シスコン	¥6800/ETC	
63	31日	ウィズ	ビー・ファクトリー	¥5800予定/ACT	
64	31日	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800/RPG	
65	31日	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800/SLG	
66	上旬	EOS Edge of Skyhigh	マイクロネット	¥5800/STG	
67	中旬	スーパーブラックバスX	スターフィッシュデータ	¥5800/SLG	
68	下旬	機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800/SLG	82
69	7月	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800/AVG	
70	7月	ROBO・PIT 2	アルトロン	¥5800予定/対戦ACT	
71	7月	エルフを狩るモノたち~花札編~	アルトロン	未定/TBL	
72	7月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ/ユーメディア	¥5800/対戦ACT	
73	7月	NHL97	EAV	¥5800/SPG	
74	7月	HARD BLOW	EAV	¥5800/SPG	
75	7月	Base Ball Navigator	科研	¥5800/SLG	
76	7月	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800/RCG	
77	7月	DX人生ゲームⅡ	タカラ	¥5800/	
78	7月	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定/AVG	
79	7月	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社	¥4800予定/SLG	
80	7月	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥5800/RPG	
81	7月	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定/AVG	
82	7月	怪物(モンスター)パラ ダイス	メイクソフトウェア	未定/TBL	

●8月発売のソフト

83	1日	ロックマンX 4	カプコン	¥5800/ACT	207
84	1日	ロックマンX 4スペシャルリミテッドパック	カプコン	¥6800/ACT	
85	1日	ダークシード 2	ビー・ファクトリー	¥5800予定/AVG	
86	7日	南方珀堂登場	アトラス	¥5800/AVG	
87	7日	メタルスラッグ	SNK	¥5800/ACT	
88	7日	JetMoto	SCEI	¥5800/RCG	
89	7日	アルカノイドリターンズ	タイトー	¥4800/ACT	
90	7日	タイムクライシス	ナムコ	¥5800/STG	180
91	7日	ガンバレット	ナムコ	¥5800/STG	
92	7日	ガンバレット+ガンコン	ナムコ	¥7800/STG	
93	7日	同級生 2	バンプレスト	¥6800/AVG	
94	7日	同級生 2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800/AVG	
95	7日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	フォグ	¥5800/ETC	
96	7日	ライフスケイプ 2 ボディーバイオニクス ~驚異の小宇宙 人体~	メディアクエスト	¥5800/ETC	
97	11日	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800/SLG	
98	28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	ウエップシステム	¥5800/SPG	
99	28日	グラディウス外伝	コナミ	¥5800予定/STG	
100	28日	Twisted Metal EX	SCEI	¥5800/ACT	
101	28日	悠久幻想曲	メディアワークス	¥5800/SLG	
102	29日	プリルラ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/ACT	
103	29日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800/対戦ACT	
104	29日	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800/対戦ACT	
105	29日	マッド・ジョージの魔界(仮)	マチルダ	¥5800/STG	
106	上旬	メックウォリア 2	バンダイビジュアル	¥5800/SLG	
107	下旬	天仙娘々~劇場版~	未定	未定/???	
108	下旬	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800/PZG	204
109	下旬	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定/RPG	
110	下旬	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定/RPG	
111	8月	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	未定/STG	212
112	8月	エルフを狩るモノたち~完全版~	アルトロン	未定/AVG	
113	8月	X 2	カプコン	¥5800/STG	
114	8月	はじめの一歩 THE FIGHTING!	講談社	¥5800/SLG	205
115	8月	トリパズ △	サントス	¥4800/PZG	
116	8月	ラスト レポート	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
117	8月	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	¥6800/SLG	200
118	8月	百魔館(仮)	ジョルダン	¥5800/???	
119	8月	ファーランドストーリー~四つの封印~	TGL	¥6800/S・RPG	
120	8月	聖龍伝説~外伝~(仮)	バップ	¥5800/ACT	
121	8月	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	¥5800予定/対戦ACT	
122	8月	フリートークスタジオ	メディアエンターテイメント	¥[illegible]/SLG	24

●夏予定のソフト

123	夏	Guilty Gear	アークシステムワークス	¥5800/対戦ACT	
124	夏	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800/S・RPG	
125	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定/STG	
126	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800/SPG	
127	夏	音楽ツクール かなでーる 2	アスキー	¥5800予定/ETC	
128	夏	サウンドノベルツクール 2	アスキー	¥5800予定/ETC	
129	夏	ヴァーチャルバスフィッシング	イースリースタッフ	¥5800予定/SLG	
130	夏	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ	¥5800予定/S・RPG	
131	夏	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定/SLG	
132	夏	G.O.D pure	イマジニア	¥5800/RPG	
133	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定/AVG	
134	夏	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800/対戦ACT	
135	夏	フォトジェニック	サンソフト	未定/SLG	199
136	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定/AVG	
137	夏	イバラード(仮)	システムサコム/テレビ朝日	未定/AVG	
138	夏	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定/S・RPG	102
139	夏	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800/SPG	
140	夏	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
141	夏	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800/対戦ACT	
142	夏	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800/ACT	
143	夏	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800/ACT	
144	夏	宇宙のランデヴー~RAMA~	ソフトバンク	¥6800/AVG	
145	夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800/ACT	
146	夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800/ACT	
147	夏	ルシファード~世紀末への挑戦~	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/RPG	
148	夏	J's RACIN'	デジタルフロンティア	未定/	
149	夏	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800/SPG	
150	夏	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定/RCG	
151	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800/SLG	
152	夏	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800/AVG	
153	夏	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800/RPG	
154	夏	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定/SLG	
155	夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定/SLG	
156	夏	ラングリッサーⅠ&Ⅱ	メサイヤ	¥5800/S・RPG	104
157	夏	ラングリッサーⅠ&Ⅱスペシャル版	メサイヤ	¥6800/S・RPG	
158	夏	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	未定/RPG	
159	夏	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	未定/AVG	

●9月発売のソフト

160	4日	パロウォーズ	コナミ	¥5800/SLG	211
161	16日	ブレイクポイント	コナミ	¥4800予定/SPG	
162	25日	バイオハザード・ディレクターズカット	カプコン	¥4800/AVG	202
163	25日	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮)	ケイエスエス	¥5800/SLG	
164	25日	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800/A・RPG	209
165	25日	PorscheChallenge(ポルシェチャレンジ)	SCEI	¥5800/RCG	
166	下旬	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
167	9月	風のノータム	アートディンク	¥5700予定/SLG	
168	9月	熱砂の惑星	伊藤忠商事	¥6300/AVG	
169	9月	K-1 REVENGE FIGHTING ILLUSION	エクシングエンタテイメント	¥5800予定/SPG	207

ジャンルの表記
ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル BEST●プレイステーション・ザ・ベスト ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
170	9月	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	¥5800/RPG	208
171	9月	ストリートファイターコレクション	カプコン	¥5800/対戦ACT	209
172	9月	B線上のアリス Alice on borderlines	講談社	¥6800予定/AVG	
173	9月	ラグナキュール	SME	¥5800予定/RPG	18
174	9月	サイキックフォース パズル大戦	タイトー	¥5800/PZG	22
175	9月	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～	テイチク	未定/SLG	211
176	9月	サイドポケット3	データイースト	¥5800予定/TBL	
177	9月	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800予定/AVG	
178	9月	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800/SLG	76
179	9月	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	未定/AVG	
180	9月	オールスター麻雀	ポニーキャニオン	¥6800/TBL	

●10月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
181	下旬	BALL BLAZER	BPS	¥5800/SPG	
182	10月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定/RPG	30
183	10月	おちしゅーカルコロ!(仮)	クレフ	未定/???	
184	10月	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	¥5800予定/ACT	
185	10月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定/SLG	
186	10月	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800/A・RPG	
187	10月	あの素晴らしい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800/SLG	

●11月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
188	下旬	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800/RPG	
189	11月	バトルアスリーテス 大運動会	インクリメントP	未定/SLG	14
190	11月	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800/ETC	

●秋予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
191	秋	パラダイスロスト	アスキー	未定/RPG	
192	秋	パワードール2	アスキー	未定/SLG	26
193	秋	MOON	アスキー	未定/RPG	108
194	秋	アフレイド・ギア	アスミック	未定/SLG	
195	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定/AVG	
196	秋	L.S.D(仮)	アスミック	未定/???	
197	秋	サイドワインダー2	アスミック	未定/STG	
198	秋	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～(仮)	アスミック	未定/SLG	
199	秋	森の王国(仮)	アスミック	未定/S・RPG	
200	秋	ほのぼーど	アミューズ	¥4800予定/TBL	
201	秋	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800/STG	
202	秋	メビウスリング3D Through ALL Eternity	伊藤忠商事	¥5800/SLG	
203	秋	イイナ	イマジニア	未定/SLG	
204	秋	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	未定/SLG	
205	秋	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定/SLG	
206	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800/RPG	
207	秋	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定/RPG	
208	秋	ソウルマスター	光栄	未定/TBL	211
209	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定/対戦ACT	
210	秋	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	未定/AVG	
211	秋	STARWINDER	J・ウイング	¥4800予定/STG	
212	秋	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定/SLG	
213	秋	フロントミッション セカンド	スクウェア	未定/S・RPG	98
214	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCEI	未定/RPG	
215	秋	Cu-On-Pa(クオンパ)	T&Eソフト	¥4800予定/PZG	
216	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥/RPG	
217	秋	どきどきシャッターチャンス ～恋のパズルを組み立てて～	日本一ソフトウェア	未定/PZG	
218	秋	R?MJ(エムジェイ)	バンダイ	未定/AVG	
219	秋	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800/STG	
220	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	未定/TBL	
221	秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/RPG	
222	秋	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定/STG	

●12月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
223	12日	マリア(仮)	アクセラ	¥6800/AVG	
224	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ	未定/SPG	
225	12月	On side(仮)	Tears	未定/SPG	

●年内発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
226	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定/ETC	
227	97年	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定/ETC	
228	97年	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800/STG	
229	97年	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800/ETC	
230	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800/STG	
231	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定/SPG	
232	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800/TBL	
233	97年	デッドリースカイ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定/STG	
234	97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800/ACT	
235	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	未定/RPG	
236	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定/ACT	
237	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定/TBL	
238	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定/ETC	
239	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定/SPG	
240	97年	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定/RPG	
241	97年	リンダキューブアゲイン	SCEI	未定/RPG	
242	97年	LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定/SPG	
243	97年	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	未定/対戦ACT	
244	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定/ETC	
245	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定/RPG	
246	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定/S・RPG	
247	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800/SLG	
248	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ピング	未定/SLG	
249	97年	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800/STG	

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
250	冬	魔紀行	アクティアート	未定/ETC	
251	冬	火星物語	アスキー	未定/RPG	
252	冬	横太平(仮)	エス・ピー・エス	未定/TBL	
253	冬	バイオハザード2	カプコン	未定/AVG	
254	冬	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定/SLG	211
255	冬	クラッシュ・バンディクー2(仮)	SCEI	未定/ACT	211
256	冬	アドヴァンストV.G.Ⅱ(仮)	TGL	未定/対戦ACT	

●98年3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
257	下旬	Black Onyx ブラックオニキス	BPS	¥5800/RPG	

●来春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
258	来春	みつめてナイト	コナミ	未定/SLG	
259	来春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定/SLG	

●来夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
260	来春	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定/SLG	
261	来春	シンクロニシティ	ADM	未定/AVG	
262	来春	ルーインズ	ADM	未定/AVG	

●98年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
263	98年	快刀乱麻	イマディオ	未定/SLG	
264	98年	くえすちょん(仮)	Tears	未定/PZG	
265	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定/AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
266	未定	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	¥4900/SLG	28
267	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定/AVG	
268	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定/SPG	
269	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定/SPG	
270	未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	未定/SPG	
271	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800/SLG	
272	未定	囲碁	アスキー	¥6800/TBL	
273	未定	トゥルー・ラブストーリーR	アスキー	未定/???	
274	未定	NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	未定/SLG	
275	未定	大運動会2	インクリメントP	未定/???	
276	未定	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	未定/対戦ACT	
277	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定/対戦ACT	
278	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定/RPG	
279	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定/SLG	
280	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	未定/AVG	
281	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	未定/ACT	
282	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定/ACT	
283	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定/RPG	
284	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定/STG	
285	未定	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	未定/SLG	
286	未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800/STG	
287	未定	Kai チューニング・スピリッツ(仮)	元気	未定/RCG	
288	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定/AVG	
289	未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	¥5800予定/ETC	
290	未定	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800/ETC	
291	未定	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定/ACT	
292	未定	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定/RCG	
293	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定/STG	
294	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定/RPG	
295	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定/SLG	
296	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定/AVG	
297	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定/RCG	
298	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定/SLG	
299	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定/STG	
300	未定	ホームドクター	サクセス	¥6800/ETC	
301	未定	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	未定/ETC	
302	未定	10101 (仮)	サンテックジャパン	¥5800予定/ACT	
303	未定	THE MATCH GOLF	ZOOM-X	¥5800/SPG	
304	未定	アインハンダー	スクウェア	未定/STG	
305	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定/ACT	
306	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定/ETC	
307	未定	オメガブースト	SCEI	未定/STG	
308	未定	クライム・クラッカーズ2	SCEI	未定/RPG	
309	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定/PZG	
310	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定/TBL	
311	未定	ダムダム・ストンプランド	SME	未定/ACT	
312	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800/ACT	
313	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800/STG	
314	未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800/ACT	
315	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800/ACT	
316	未定	ローカス	ソフトバンク	¥3800/RCG	
317	未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	¥3800/ETC	
318	未定	ジュンクラシック(仮)	T&Eソフト	未定/SPG	
319	未定	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	未定/A・RPG	
320	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定/ACT	
321	未定	DEAD OR ALIVE(仮)	テクモ	未定/対戦ACT	
322	未定	もってけたまご WITH かものはし	ナグザット	未定/対戦ACT	
323	未定	鉄拳3	ナムコ	未定/対戦ACT	
324	未定	ナムコミュージアムアンコール	ナムコ	未定/ETC	70
325	未定	風のクロノア～door to phantomile～	ナムコ	未定/ACT	203
326	未定	ひっとばっく(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	未定/ACT	
327	未定	My Dream ~On Airが待てなくて~	日本クリエイト	未定/SLG	
328	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定/ACT	
329	未定	NO L2(仮)	パイオニアLDC	未定/ETC	
330	未定	バウンティソード・セカンド	パイオニアLDC	未定/RPG	
331	未定	タイブレーク	バディ	未定/SPG	
332	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定/AVG	
333	未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定/SLG	
334	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定/STG	
335	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定/A・RPG	
336	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定/RPG	
337	未定	クラシックロード 優駿2	ビクターソフト	未定/SLG	
338	未定	トゥームレイダース2	ビクターソフト	未定/ACT	
339	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定/RPG	
340	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定/ACT	
341	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定/???	
342	未定	プリズムコート	FPS	未定/SLG	
343	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800/SLG	
344	未定	NOON	マイクロキャビン	未定/PZG	
345	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定/ETC	
346	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定/SLG	
347	未定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	未定/AVG	

こんなオンナに
ダビがスタ。
『ダビスタ』で燃えるなら、やっぱり片手コントローラ!!
プレイステーション専用
片手コントローラ
ASCII Grip
ダビスタ記録セット
7/17
『ダービースタリオン』と
同時発売!!
実用新案第2117923号
標準小売価格:
¥3,200(税抜)
©ASCII Corp.
豪華4点同梱付録!!
★ダビスタ記録シート
★ニックス配合表
★ダビスタシール
★番組表
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー·コンピュータエンタテインメントの商標です。

今度のダビスタは

レースシーンが超リアルに

パワーアップ!

新種牡馬（しんしゅぼば）

や

繁殖牝馬（はんしょくひんば）も大幅に増え、配合がますます面白くなるぞ!

また、自分だけの勝負服がデザインできたり、

ターフビジョンでゴールシーンがリプレイされるので、熱中度も大幅アップ!

さらに、セリ市

や

牧場など、全てのグラフィックを一新!

プレイステーションならではの美しさを実現!

…まだまだ、新要素はありますが、発売まで言えません。
自分でプレイしてから驚いてください!!

薗部博之・制作

'97年度レースプログラム対応!!

馬・育て・ゲー
競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
DERBY STALLION

©1997 パリティビット　プレイステーション用ソフト

シリーズ最高の出来を保証します。

7月17日(木)発売　標準価格¥6,800(税抜)

お求めはゲーム販売店・首都圏キヨスク・コンビニでどうぞ。

予約キャンペーン実施中!!

先着30万名様・全員にもれなくプレゼント!!

今、『ダービースタリオン』をご予約いただくと先着30万名様に限り、商品購入時にうれしいプレミアムグッズをプレゼント!!

[ダビスタ特製カードケース + ダビスタ・プレミアムカード4枚セット(スペシャル3Dカード1枚入り!)]

※プレゼント商品のデザインは実際のものと変わる場合があります。
※詳しくは、店頭に用意してあるチラシをご覧ください。

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

…心の武器が、ありますか?
WING OF ALNAM
PlayStation
“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

「輝晶石」を燃焼することによって排出される有毒ガスは、世界をどんどん蝕んでいきます。場所によっては生き物に有害な酸性雨が降るところも…。

物語の要所要所にはビジュアルシーンが挿入され、ゲームの雰囲気を盛り上げます。

カリン
物事をハッキリ言う女の子。クスミダとはケンカが絶えない。
声：菊池志穂

クスミダ
盗みも全然平気な悪ガキ。くだらない理由で孤児院を家出する。　声：結城比呂

動く森……「森の牙」が通った後は、土も水も命も枯れてゆくと言われています。誰が一体何のために作ったのでしょうか…？

戦闘はキャラクター同士の仲に左右される「連携」システムをはじめ、様々なオリジナル要素があります。

アルナムの翼
焼塵の空の彼方へ

超ワルガキRPG、今夏登場!!

プレイステーション専用ロールプレイングゲーム
97年夏発売／予価5,800円

アルナムの牙
獣族十二神徒伝説

プレイステーション専用AVG
3,980円で好評発売中！
「翼」の前身！「アルナム」の世界がもっとよくわかるぞ！

アルナムの翼
ゲーム体験版 (株)センチュリー刊

書店にて980円で好評発売中！
「翼」に興味がわいたら
一度プレイしてみよう！

RS 株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073（ライトスタッフの最新情報をお知らせしています）

電撃PlayStation Vol.50
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年7月11日発行(隔週金曜日発行)第3巻第14号通巻46号
発行人／染谷憲司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円

T1124572070540
©Media Works 1997
印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24572-7／11